# VIDEO GIOCHI 3

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI MARZO 1983 L.3.000

Anteprima: IL NUOVO E.T.

Undici nuovi giochi provati per voi

GARE E CONCORSI CON PREMI FAVOLOSI

Tutti i videogiochi di LAS VEGAS

Impariamo il BASIC

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

# INTELLIVISION HA PER CHI HA GIÀ UN A

Peccato davvero. E se date un'occhiata a Intellivision capirete perché è tutto ciò che abbiamo da dire a chi ha già un altro videogioco.

Prendete ad esempio il nostro calcio elettronico.

È l'unico che vi fa giocare su un campo vero, tridimensionale (e non piatto), con 22 calciatori che corrono con le proprie gambe (e non dei semplici puntini, quindi) e che dribblano, rimettono la palla in campo con le mani, effettuano corner corti o spioventi in area e segnano fra le ovazioni della folla.

Intellivision, insomma, vi dà un realismo senza precedenti.

# PECCATO!

Chiedete a chi ha già un altro videogioco. Purtroppo per lui, potrà solo darci ragione.

Infatti quando parliamo di realismo in tutti i nostri giochi, non ci riferiamo solo alla perfetta riproduzione dei campi, dei giocatori, delle regole, dei suoni e dei colori, ma anche allo svolgimento delle partite.

Con Intellivision, più che con qualsiasi altro videogioco, conta soprattutto la vostra abilità.

Per fare un altro esempio, nel nostro tennis come in quello vero si può impostare la battuta all'interno, al centro o all'esterno; si può colpire piano e forte; di diritto o di rovescio; si può scendere a rete o palleggiare da fondo campo; sul 6:6 si va al Tie-break; si gioca sempre al meglio di 5 sets e a fine partita i giocatori si stringono la mano a rete. E come nella realtà, dovrete allenarvi molto bene per diventare degli ottimi tennisti, perché naturalmente si può anche sbagliare. Ma lo spettacolo nasce sempre da un giusto insieme di errori e di abilità.

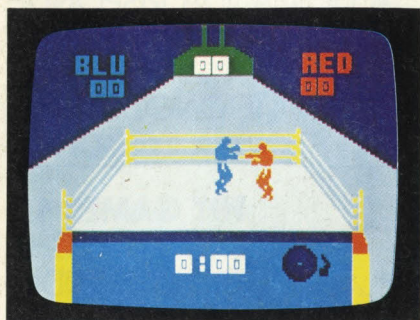
Per questo, noi vi assicuriamo il massimo del divertimento non solo con il calcio e il tennis, ma anche con il basket, l'hockey, il baseball, lo sci, il golf, il football americano e tanti altri giochi come il backgammon, gli scacchi, il bowling e tutti i più incredibili giochi spaziali: Astrosmash, Space Battle, Star Strike, Space Armada.

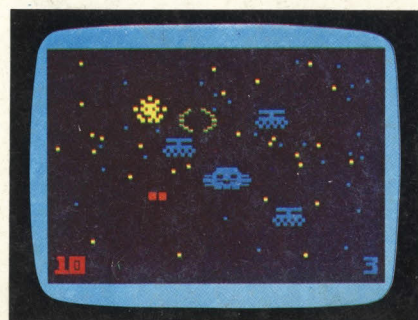
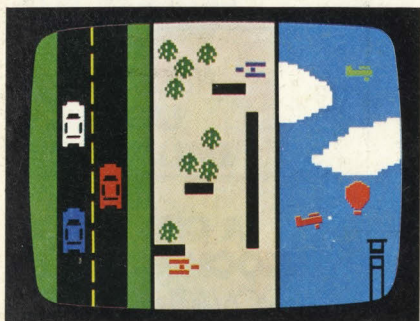
E si tratta solo dei primi di una lunga serie. Perché Intellivision non si ferma qui, ma è un'avventura che continua ogni giorno, un sistema che si svilupperà nel tempo.

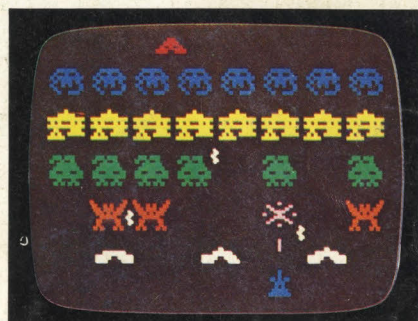
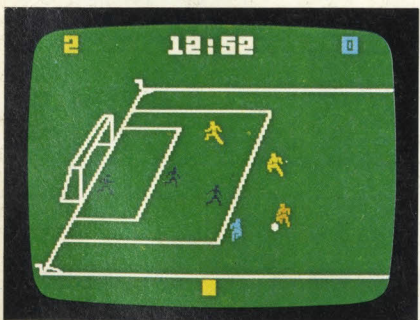
Oggi comprate i componenti base e domani avrete ancora il più avanzato videogioco esistente. Ma ora basta con le parole. Troppo noiose rispetto al divertimento che vi darà Intellivision. Correte a vederlo e giocateci un po' insieme al negoziante.

Sarà una sorpresa per tutti voi che non avete ancora il più fantasmagorico videogioco dell'universo.

MATTEL ELECTRONICS
**INTELLIVISION**
Intelligent Television

# UNA SOLA PAROLA
# LTRO VIDEOGIOCO:

BOXING

ASTROSMASH

SPACE BATTLE

TRIPLE ACTION

BASKETBALL

SPACE ARMADA

CALCIO

STAR STRIKE

SCI

TENNIS

BASEBALL

*...e la serie continua con tutti gli altri giochi già disponibili e quelli nuovi che arriveranno presto.*

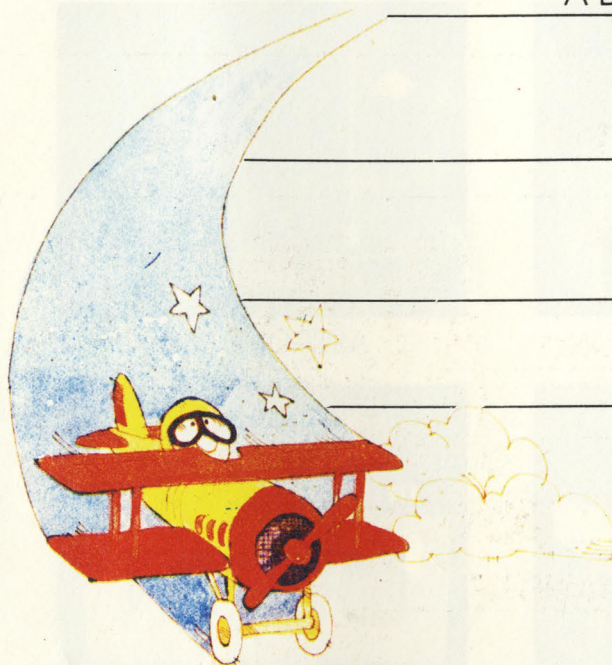
**IL POSTO DELLA POSTA 6**
A DOMANDA RISPONDE

INIZIATIVE E CONCORSI **14**
**BONUS**

**HIT GAMES 18**
CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO

**READY 22**
FATTI E NOTIZIE

ATTUALITA' **32**
**LAS VEGAS DALL'A ALLA Z**

**A CHE GIOCO GIOCHIAMO ? 50**
PROVATI PER VOI...

HARDWARE **66**
**LA TERZA GENERAZIONE DEI VIDEOGIOCHI**

**AL BAR 72**
I GRANDI A GETTONE

USA: GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of GRUPPO EDITORIALE JACKSON
811 Haverhill Dr. - 94087 Sunnyvale (CA) - Tel. (408) 7730103
PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
**REINA S.r.l.** - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
Internationl Media Marketing 16704 Marquardt Avenue, P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano n. 71 del 20-2-1982'
Stampa: Gemm Grafica s.r.l. - Via Magretti - Paderno Dugnano (Mi)
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e all'Estero: SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70. Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 19.000 per l'Estero L. 28.500. I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano mediante emissione di assegno bancario o cartolina vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

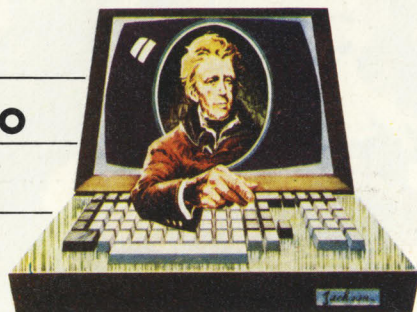
**78 PINBALL WIZARD**
ELECTRA - BALLY
BONUS N° 3

**84** ATTUALITA'
**TRON: I VIDEOGIOCHI ENTRANO IN MUSEO**

**87 DI FRONTE AL FATTO COMPUTER**

**88 COMPUTER DI SOGNO**

**89 I GIOCOMPUTER**

**95 LIST**
TERZA LEZIONE

**100 SIMULANDO SOFTAMENTE**

**104 IL MERCATO**
GUIDA COMPLETA
CON PREZZI E CARATTERISTICHE
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

**109 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'**
MERCATINO DELL'USATO

**HANNO COLLABORATO**

Paolo Calcagni (Copertina)
Mario Dajelli
Claudio Fiorentini
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Vanessa Passoni
Alberto Rossetti
Paolo Scapini
Giovanni Somazzi

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

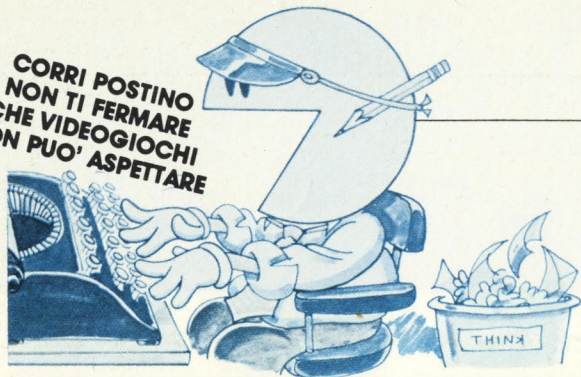
 GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

**DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE**
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

**SEDE LEGALE**
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

**COORDINAMENTO EDITORIALE**
Daniele Comboni

**DIREZIONE EDITORIALE**
Giampietro Zanga e Paolo Reina

 ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

# il posto della posta

## CAMBI TEMPORANEI

*Ho 24 anni, sto per laurearmi in Ingegneria Elettronica e vado pazzo per i video-games: la mia prima scelta è caduta sull'Atari VCS; poi, però, è uscito l'Intellivision che ritengo di gran lunga superiore - sarà che a me piacciono i giochi sportivi come anche gli sport veri - per cui ho venduto il VCS ed ho comperato l'Intellivision.*
*Vorrei cambiare delle cassette, ma non permanentemente, solo per un tot di tempo. Possiedo Soccer, Tennis, BasketBall, Autoracing, Boxing, Skying, Astromash, Bowling, Hockey.*
*Sto aspettando i nuovi giochi Mattel e le versioni Intellivision Imagic e Activision e dell'Apollo. Se qualcuno vuole fare dei cambi temporanei (2 o 3 mesi), io sono in via Ronzoni, 20 - 42010 Massenzatico - RE.*

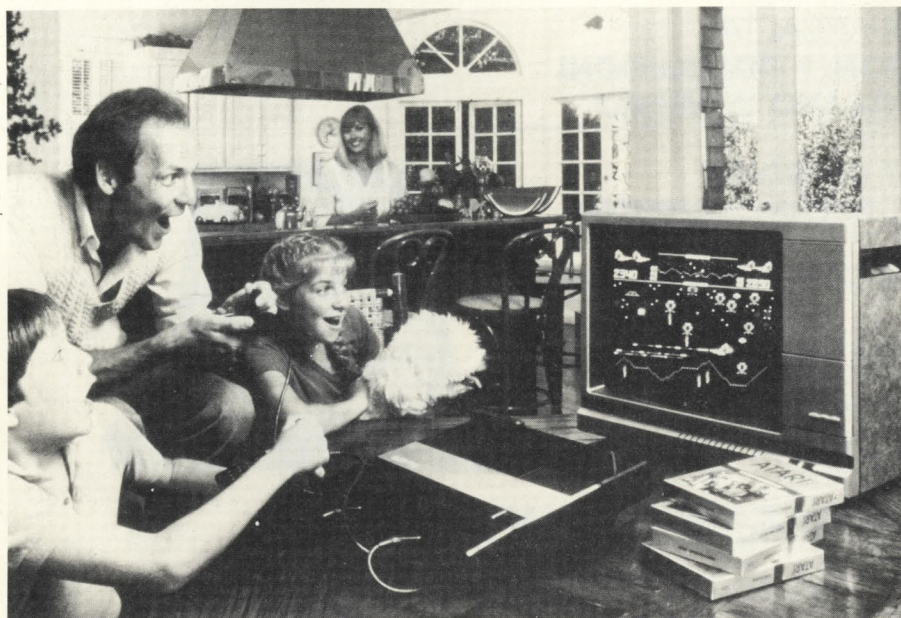
Walter Pivetti,
Massenzatico RE

La proposta dei cambi temporanei ci sembra molto interessante, per questo l'abbiamo pubblicata; non sottovalutare però le difficoltà "logistiche" come spedizioni, danneggiamenti, mancate restituzioni e così via.

## PRIMI PER VIDEOGIOCHI

*Come mai nel grande concorso Jackson non ci sono premi per la rivista VIDEOGIOCHI?*
*Perchè non mettete sulla rivista i record dei videogiochi da bar? (i partecipanti dovrebbero fotografare lo schermo con il record e farsi mettere il timbro del proprietario del bar).*
*I miei record sono:*
*SCRAMBLE 115.000*
*PINGUIN 89.400*
*STAR TREK 125.800*

Fabio Serra - Milano

... solo che non hai messo nè la foto la firma!
La tua proposta è valida e giunge proprio mentre stiamo mettendo a fuoco le modalità della nostra Videogara e Supervideogara. Grazie per il contributo.
Quanto ai premi Jackson: tu ti riferisci al numero 1, e allora Videogiochi era così nuova ...

## SCI AL RALLENTATORE

*Ho la cartuccia Skiing Intellivision: a velocità normale è tutto OK, ma alle velocità di gioco definite "lenta", "più lenta", "lentissima" (dal libretto) si riscontra un termolio come se lo sciatore scendesse a scatti. È un difetto della mia cartuccia?*
*Il tempo di 35.8 com'è? Posso rendere più rapida la discesa?*

Luigi Randi, Padova

L'effetto prodotto dal rallentatore può essere normale: in realtà il movimento di un'immagine video è sempre formato da una sequenza di immagini "ferme". Ovvio che, rallentando la sequenza, si giunge a cogliere la discontinuità del movimento, cosa che, a velocità regolare, non è possibile avvertire. Quindi, dovrebbe essere tutto OK con la tua cartuccia, a meno che il fenomento non sia troppo marcato. Nel qual caso la cosa migliore da fare è andare al negozio dove l'hai comprata e confrontata con un'altra cartuccia dello stesso gioco.
Quanto al punteggio da te conseguito ci sembra molto buono, anche se avresti dovuto specificare se è stato ottenuto in slalom o discesa libera... comunque aspettiamo altri risultati da altri lettori per confrontarlo e... (ma perché non partecipi alle iniziative della pagina del Bonus?)
P.S. Per rendere più rapida la discesa non c'è altro modo che mandare perfettamente a memoria il percorso e anticipare il più possibile la successione delle diverse porte.

## COMMODORE PER GIOCARE

*Questo che vi sto raccontando è la mia storia con i videogiochi. Infatti hanno iniziato ad appassionarmi quando mio padre comprò un computer. Mi piaceva molto vedere mio padre che programmava e così gli chiesi di comprarmi una consolle per videogames e me la comprò. Ciò che ora vi chiedo è se a questo computer di mio padre possono essere applicati i videogiochi (è un Commodore CBM tm Model 3032 con doppio floppy).*

Lucio del Lacco,
San Severo (FG)

Purtroppo la risposta è negativa: è strano che proprio la stessa Commodore che produce il giocosissimo VIC 20 non abbi mai pensato di dotare i suoi seriosissimi Pet (così si chiamano i suoi personal computer) di qualche programma di gioco.

## LA CLASSIFICA DI VICENZA

Riceviamo una classifica dal primo negozio di Videogiochi di Vicenza ("aperto nel momento giusto") e volentieri la pubblichiamo. Si riferisce al periodo natalizio

1) Calcio
2) Auto
3) Tennis
4) Skying
5) Astromash
6) Space Armada
7) Starstrike
8) Triple Action
9) Space Battle.
10) Armor Nattle

Tutto molto intellivisionante, come si può notare, il che del resto conferma il fatto largamente risaputo che quest'ultimo Natale è stato il boom del sistema Mattel.
Grazie, Franco, e già che ci siamo ... invitiamo anche altri negozianti a fare altrettanto.

## HA TUTTI I GIOCHI

*Carissima, simpaticissima et ineguagliabile redazione di VIDEOGIOCHI: chi vi scrive è un sedicenne appassionato di veideogames. Almeno a giudicare da questo primo numero, penso che la vostra rivista sia il massimo nel campo dei giochi elettronici* **(il buon giorno si vede dal mattino? speriamo! n.d.r.)**.
*Possiedo da non molto tempo un Atari VCS con il quale passo giocando una parte del mio tempo libero -poco, purtroppo, per via della scuola. Possiedo quasi tutti i giochi Atari, e ora sto dando la caccia ai compatibili, anche se la loro repribilità è più scarsa. Vorrei che provaste* **Megamania**, *e* **Tennis** *(Accivision) e* **Fire Fighter**, *(Imagic).*
*Vi aspetto, con ansia, in edicola.*

Rolando Bevilacqua,
Sovico, MI

## SPECIALISTA PITFALLISTA

*Pitfall ... io ci sono impazzito, perchè prima di poterlo risolvere l'ho studiato per almeno 50-60 ore, e consumato un block notes formato protocollo. Ma la fine l'ho risolto senza neppure una vita persa e con 7 secondi di sconto. Si può probabilmente fare meglio, ma giocando sulle penalità.*
*Il gioco, dopo che hai raccolto tutti e 32 i tesori, si arresta, cioè si blocca il timer: questo toglie ogni dubbio sui tesori presi, non come ho sentito dire da gente che ce l'hanno fatta però si son mangiati punti raccolti in penalità, quindi il punteggio finale era inferiore ai 112.000 punti (FURBINI!).*
*A parte tutto è stata per me una grande soddisfazione, anche perchè ho fatto tutto da solo.*
*Vi chiedo una cortesia: gradirei contattare altri pitfallisti in modo da discutere la tecnica e la strada del gioco.*
*Se volete conoscere la mia, ve la dico, MA SOLO A VOI perchè mi siete simpatici.*
*Detto ciò vi saluto. EVVIVA I JOYSTICK, ciao a tutti.*

Franco Barabino, Genova

Non sappiamo ancora se il tuo è un record (vai a vedere nella pagina BONUS). Comunque la tua è la prima foto di punteggi arrivata in redazione! Complimenti.
P.S. La vogliamo conoscere la tua tecnica.
P.P.S. Anche tu ci sei simpatico.

## CONSIGLI, CONSIGLI

*Vendo il mio Atari, vorrei un nuovo videogioco, ma tridimensionale, tipo Vector. Consigliatemi voi, ma sempre restando nei miei limiti ...*

Roberto Aiardi, Iseo (BS)

Quali (limiti)? Dare consigli dalle pagine di una rivista è estremamente scorretto, anche se quasi tutte le riviste lo fanno. Da un lato la redazione si pone in cattedra dandosi un sacco di arie (fai questo, fai quello, non far quell'altro), dall'altro lato, e questo è l'aspetto più odioso, attraverso questa pretesa onnisapienza si possono contrabbandare interessi privati, orientamenti molto tendenziosi, e si dispensano favori a questa o a quella ditta amica.
In realtà una rivista specializzata deve avere un altro stile: i consigli sono ben più degnamente sostituiti dall'informazione, tanta informazione. Attraverso la presentazione e il commento dei nuovi giochi, delle nuove apparecchiature, attraverso la pubblicazione di tanta posta, delle classifiche secondo i lettori, delle notizie provenienti da altri paesi, attraverso l'annuncio delle novità che arriveranno sul nostro mercato ...
Tutto ciò porta il lettore attento alle sue giuste conclusioni e a individuare il prodotto fatto per le sue esigenze. Esigenze che nessuno conosce come il lettore stesso.

## DELUSO E TRISTE

*Io sono rimasto deluso quando ho visto dove ci sono i prezzi il numero dei giocatori e il numero degli schermi delle cassette perchè io devo comprare un videogioco Videopac Philips G 7000, sono triste, datemi un consiglio. Poi io nei negozi ho visto la cassetta del gorilla, ho guardato su qui e non c'è come mai? Come posso fare a giocare io e mio papà in due con una cassetta da uno solo?*

Pier Paolo Fascella,
Concorezzo (MI)

Il catalogo di tutte le cassette disponibili in Italia è pubblicato, come sempre, in fondo alla rivista: il vero Donkey Kong, il gorilla cioè, sarà disponibile da Aprile in cartuccia Coleco compatibile Atari e Intellivision. Per giocare in due? Comperate un gioco da due, oppure giocate prima uno poi l'altro.

## 13anni e tante idee

*Sono letteralmente entusiasta (e come me lo sono molti altri ragazzi che hanno letto la rivista) dell'idea che avete avuto di fondare, primi in Italia, un mensile per noi, ragazzi appassionati di giochi elettronici e personal computer. Esistono già troppi gior-*

*nali cosiddetti "inutili", ma devo ricordare a chi vi dovesse citare che l'Italia è, fra i paesi industrializzati, quello in cui si legge meno. Ho da dirvi delle cose. La RAM dell'Atari 400 non è espandibile a 48 kbytes, ed il suo limite è di 16 kbytes di RAM.*
*Le rubriche migliori sono "Ready: fatti e notizie", "Chi è dei videogiochi", "List: impariamo a programmare".*
*Ma tutte le rubriche sono interessanti; vorrei che parlaste più ampiamente dell'Intellivision, dato che è la più grossa novità del settore: sarebbe bello che parlaste degli accessori che lo arricchiranno (come l'Intellivoice); inoltre dedicate molto spazio alle cassette dell'Atari, mentre c'è la descrizione di una sola cassetta dell'Intellivision; ho letto da qualche parte che esiste una cassetta degli scacchi (sempre per l'Intellivision) bellissima (c'è anche un limite di tempo per ogni mossa) al prezzo di circa 150.000 lire e vorrei avere conferma di questa notizia.*
*Dovreste spiegare che tipo di giochi sono "Checkers" e "Snafu"?*
*Una bella rubrica potrebbe essere "Prossimamente in Italia", dove si parli dei nuovi giochi da bar che stanno per arrivare in Italia.*
*Inoltre vorrei avere dettagliate informazioni sui tornei di videogiochi da bar che si disputano in Italia.*
*Potreste anche istituire una rubrica dedicata ai campioni (perchè ce ne sono tanti: anche solo qui a Torino se ne trovano), con la loro storia e il punteggio da loro ottenuto.*
*Vorrei anche consigliarvi di vedere un gioco che è appena uscito e si trova proprio vicino a casa mia (e posso assicurarvi che è bellissimo): è Space Pilot; brevemente posso dirvi che ogni quadro rappresenta un'epoca diversa: 1910, 1940, 1970, 1982, 2001 ... In ogni quadro si è attaccati da aerei dell'epoca, e dopo averne colpiti un certo numero appare un mezzo pesante, colpito il quale si passa in un'altra epoca. La grafica è molto buona, specialmente nei quadri più difficili.*
*Infine vorrei ringraziarvi per la bella rivista.*

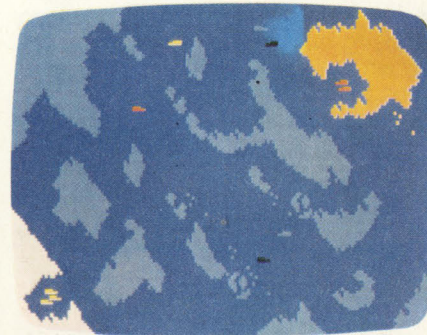
Marco Russo, Torino

Caro Marco, grazie per la valanga di suggerimenti e aggiustamenti di tiro che ci consigli con la tua lettera, fra l'altro dattiloscritta in modo impeccabile.
Giusta la segnalazione sull'errore dell'Atari, sul fatto di aver inserito in classifica Asteroids come Intellivision, mentre è Atari, e sul prezzo sbagliato di Backgammon.
Devi comprendere che il primo numero è stato realizzato in un lasso di tempo molto ristretto, proprio per riuscire a uscire prima di Natale, benchè fosse il numero di gennaio, in modo da cogliere di sorpresa tutti quanti. E, a quanto tu ed altri ci dite, si è trattata di una bella sorpresa.
Quanto agli schacchi, è in preparazione uno speciale con tutti i giochi degli scacchi: trattandosi però di giochi piuttosto complessi, puoi capire che il lavoro che ci attende è lungo e difficile. Comunque il gioco di scacchi Intellivision non è ancora regolarmente distribuito, nè tantomeno annunciato.
Per Checkers e Snafu raccogliamo l'invito a parlarne, mettendoli in programma. Per ora possiamo dirti che Checkers è il gioco della dama e Snafu è un gioco di alta strategia "euclidea".
"Prossimamente in Italia": ma perchè fare una rubrica fissa, quando possiamo fare le nostre brave relazioni dai viaggi, dalle visite ai saloni esteri e così via? Fra l'altro ... c'è molto da dire su ciò che c'è già.
Tornei di videogiochi e campioni. Ottima idea, attendiamo però che gli organizzatori si facciano vivi, e che i campioni ci scrivano.
Infine, per quanto riguarda il "poco spazio" dedicato all'Intellivision, la ragione è piuttosto semplice: le cartucce per l'Atari sono prodotte da diverse società e quindi ce ne sono molte di più di quante ce ne siano per l'Intellivision che fino a poco tempo fa erano prodotte solamente dalla Mattel.

## UN TRUCCO PER SEA BATTLE

*Di chi è la colpa dell'assenza di cartucce dai negozi?*
*O siete voi che annunciate prematuramente giochi ancora introvabili?*
*Un trucco per i giocatori di Sea Battle Intellivision: nella fase di combattimento se con il mirino tutto spiegato si fa prendere una piccola rincorsa alla nave e poi si schiaccia il pulsante AIM per il fissaggio del mirino, si nota che la nave continua a spostarsi, soprattutto se è di grossa stazza come una corazzata, il mirino resta fermo mentre la nave si ferma pian piano: in questo modo la gittata del proiettile perlomeno raddoppia ottenendo un vantaggio sul nemico.*

Dario Bisi, Bologna

Grazie per il tuo contributo strategico, che prontamente mettiamo a disposizione di tutti i lettori interessati.
La tua lettera è senza data, non sappiamo quindi a che periodo dell'anno ti riferisci lamentando l'assenza di cartucce nei negozi. È comunque difficile stabilire delle "colpe" nell'assenza di cartucce: basta pensare che tutti, distributori e negozianti, hanno il massimo interesse nel mettere le cartucce a disposizione del pubblico, in modo da realizzare più vendite ...
Se, come crediamo, ti riferisci al periodo natalizio, allora la spiegazione sta nell'estrema richiesta che in quel periodo si è verificata: richiesta che ha colto di sorpresa tutta l'organizzazione di vendita connessa ai videogiochi, che non si aspettava (non osava sperare ...) un boom così travolgente.
Dal canto nostro annunciamo le cartucce quando i distributori ci comunicano di essere pronti a distribuirle.

## TUTTO BAR, GIOCHI E COMPUTER

*Sono da tempo immemore un viscerale appassionato di videogames e mi considero solo un gradino sotto alla dipendenza psicofisica.*
*Ho vissuto i teneri approcci con il primo ping-pong, le prime vibrazioni con Breakdown (il muro di mattoncini colorati), le angosce di Invaders e così via ...*
*Devo premettere che i miei unici (ma innumerevoli) contatti con questo mondo affascinante sono avvenuti con gli apparecchi a gettone e neanche tuttora dispongo di una consolle casalinga.*
*Del resto, essendo cresciuto con i grandiosi padri da bar, i suddetti videogames da salotto non mi soddisfano nè come definizione delle figure, tanto meno come grafica generale e neppure come quantità (le novità sono poche e non sono certo paragonabili come*

## RECORD MANCATI

Dario Bisi di Bologna ha fatto 230.000 con Astromash, e quando ha smesso aveva ancora da giocare 42 astronavi. Dario, perchè hai smesso? Perchè non hai fotografato il tuo record?
Francesco Mollica di Barcellona (Messina) ha fatto 7.600.000 più spiccoli. Perchè non specificare meglio questi spiccioli? Perchè non documentare il tutto con una foto? La pagina del Bonus vi attende, ragazzi.

*gusto a quelle a gettone).*
*OK. La rivista mi sembra buona, ben articolata e i servizi sono piuttosto curati. Gli argomenti sono interessanti (nel contesto si intende) e plaudo con gioia la decisione di occuparsi di questo fenomeno sociale (perchè no?) con professionalità e passione. Vi auguro di continuare con queste ottime premesse e spero che anche il sistema di distribuzione della rivista sia bene organizzato (purtroppo succede che per riviste un po' particolari nascano dei problemi in questo senso).*
*Ma torniamo ai Videogames. I miei preferiti (a gettone) in senso assoluto negli ultimi 2 anni sono Defender, Qix e il nuovo Robotron 2084 della Williams. (A questo punto visto che sia Defender sia il Robotron 2084 nonchè il nuovissimo Joust sono della Williams vorrei sapere qualcosa di questa ditta che secondo me è una delle migliori in senso assoluto). La grafica è molto buona, le idee eccezionali e quello che più mi attrae è la spettacolarità e la complessità dei giochi proposti. Le prime partite sono disastrose, durano una manciata di secondi, ma quando si è acquisita un po' di pratica le partite assicurano emozioni e spettacolo.*
*Sempre parlando dell'ultimo periodo, da rilevare il World Tennis in cui sono ricostruite in maniera grandiosa le situazioni del vero tennis; il Galaga della Sidam (NAMCO?) e il nuovo SUPER PAC-MAN.*
*Il Pac-man in questa nuova versione è molto migliorato e riesce, con le sue divertenti novità, a strapparmi qualche gettone a differenza del primogenito che proprio non mi era piaciuto.*
*Una parolina sul nuovissimo Joust by William. Ci ho giocato poco per ora, ma già mi ha affascinato l'idea di cavalieri in armatura che si combattono a cavallo di struzzi ed avvoltoi; prevedo un ottimo successo, a giudicare anche dal fatto che ogni volta che vorrei giocare mi trovo davanti una lunga fila di ragazzini con le duecento lirette in mano.*
*Veniamo alla domanda:*
*Leggendo le pubblicità e gli articoli da voi pubblicati sui personl a tastiera (Vic, Sinclair, Ti 99 ecc.) mi è sorto il dubbio che in caso di acquisto sia conveniente propendere per uno di questi piuttosto che per una consolle tradizionale di Videogames.*
*Mi alletta moltissimo l'idea di poter sfruttare la programmabilità dei suddetti in qualsivoglia settore io desideri. Purtroppo non ho ancora ben chiare le idee per ciò che concerne le memorie, la quantificazione dei kbytes necessari ad un programma, e le possibilità dei vari modelli in tal senso.*
*Vorrei ad esempio sapere se il Sinclair ZX 81 offre le stesse possibilità dei modelli più costosi e se la differenza di prezzo è relativa al solo fattore colore.*
*E a questo punto avendo l'epistola assunto dimensioni spaventose, la taglio su. Videogiocosamente vostro,*

Massimo Chiariello
Cantù (CO)

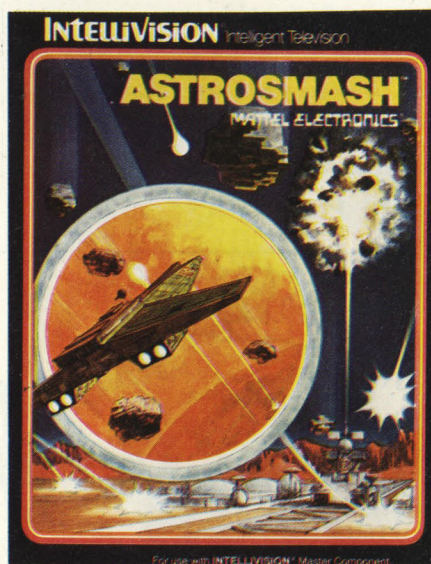
Se esistesse la classifica "la lettera del mese" questa vincerebbe il primo premio! Grazie per la generosità di tutte le tue considerazioni e i tuoi pareri sui videogiochi da bar.
Dal canto nostro riteniamo che anche se le carenze dei videogiochi casalinghi sono reali come tu dici, esiste però anche il vantaggio della ripetibilità dei giochi.

## FRANCESCO + ENRICO: 2 POZZI DI IDEE

*Credo che non ci capirete molto nel disegno dietro, spero comunque che arrivi in condizioni di essere pubblicato. Se cercate ideatori di videogiochi, io e il mio amico siamo dei pozzi di idee e abbiamo il record di 165 nuovi giochi inventati, e poi siamo anche appassionati di videogiochi: abbiamo partecipato a due fiere di Milano e ottenuto ottimi punteggi. Tanti saluti da Francesco ed Enrico di Seravezza (LU)*

Passiamo alla risposta. Nel tuo caso specifico, quello di un videogiocatore che si "realizza" con i videogames da bar, forse avere una consolle da videogiochi è un inutile doppione, e allora -visto che la programmabilità attira - è proprio il caso di orientarsi su una home computer.
Quelli che hanno caratteristiche videogiocose più simili alle basi sono il VIC 20 e il TI 99/A della Texas (anche l'Atari 400, ma non è di facilissima reperibilità). Il Sinclair è noto per creare una piacevolissima sinclairdipendenza in quantochè stuzzica con grande perizia la fantasia dei suoi possessori. A giorni sarà immesso sul mercato il nuovo Spectrum a colori, che sarà uno dei più dotati esistenti, e anche il più economico dei computer a colori.
Non avrà una biblioteca di cartucce che non sono ancora previste - benchè la presa posteriore per le espansioni si presti benissimo allo scopo -, e in compenso la libreria di cassette è ampia e interessantissima.
Il VIC 20, dal canto suo, è forse il più "strutturato" degli attuali home computer: molto il software disponibile, ottima programmabilità, interessanti caratteristiche tecniche, completa dotazione di periferiche ed accessori.
La dotazione di programmi su cartuccia è vastissima sul TI 99, ma purtroppo rappresenta anche - nella pratica - l'unica sorgente di programmi per questo home computer: i prezzi delle unità disco sono infatti molto alti. Il sintetizzatore di voce è un "in-più" che può essere apprezzato dal punto di vista spettacolare, mentre non può avere una grande utilità pratica.
Questa, in breve, la situazione attuale: la sezione di fronte al fatto computer sviscera di volta in volta nel modo più approfondito la problematica del computing domestico, soprattutto in relazione ai sistemi più diffusi.

## ASTROMASH CONSIGLI

*Ho quasi sedici anni. Sono appassionato di videogames (Intellivision) e accanito lettore della vostra nuova rivista, vi faccio i miei complimenti. Considerandomi piuttosto in gamba in "ASTROSMASH" ho pensato di illustrare la mia strategia.*
*Come già saprete dalla presentazione del numero precedente di "Videogiochi", ASTROSMASH (Intellivision) è una via di mezzo fra Asteroids e Space Invaders: diventa sempre più difficile man mano che si sale di punteggio. Il metodo che ora vi illustrerò è piuttosto semplice e, anche se non sarà dei più sofisticati, permette di ottenere risultati piuttosto soddisfacenti (personalmente sono riuscito a fare un record di circa 300000 punti). Innanzitutto inserite l'Auto Fire (tasto n. 1 del jostick) che vi permette di ottenere un fuoco continuo. Con un pollice comandate il disco direzionale con il quale potete spostare l'astronave a destra e a sinistra.*
*L'altro pollice va posto sopra il tasto dell'iperspazio (tasto n. 3). A questo potete iniziare. Occorre farsi una certa scorta di astronavi, visto che ogni mille punti se ne vince una. (Quindi dovete avere un totale di 25/30 astronavi per gran parte della partita). Colpite quindi più asteroidi che potete e, possibilmente, centrate quelli piccoli.*
*Abituatevi, perciò, a colpire questi ultimi perchè anche se quelli più grossi son più facili a colpire; ricordate che valgono sempre la metà del punteggio di ogni asteroide minore.*

*Quando escono le trottole bianche colpitele immediatamente senza perdere tempo: se ne appariranno altre, sarete così già pronti a colpirle, senza dovere badare a più trottole che scendono contemporaneamente.*
*Ai livelli più alti scendono molte trottole insieme.*
*Anche l'Ufo "inseguitore", come lo chiamo io, è facilmente vulnerabile: nei primi tre livelli esso scende lentamente e per colpirlo basterà che vi mettiate con l'astronave sotto la traiettoria di discesa. Se non lo colpite e inizia a seguire a terra la vostra astronave, spostatevi da un lato dello schermo e quando vi è vicino schiacciate il tasto dell'Iperspazio; nell'80% dei casi sarete salvi.*
*Dopo i 20000 punti apparirà di tanto in tanto una navicella spaziale che, attraversando lo schermo orizzontalmente, lancia delle bombe verso la vostra astronave. Per colpire questa navicella dovete tenervi distanti da essa in modo che le bombe scendano obbliquamente; rapidamente spostatevi sotto la navicella facendo attenzione a non essere colpiti; sicuramente riuscirete a colpirla prima che quest'ultima riesca a raddrizzare la traiettoria delle bombe sopra di voi. Ricordate anche che più salite di punteggio più attaccano contemporaneamente trottole, ufo e navicelle. In questi casi sbarazzatevi prima degli ufo, poi delle trottole e infine delle navicelle spaziali; naturalmente spostandosi a destra e a sinistra e facendo un buon uso di iperspazio.*
*Se qualcuno volesse domandarmi qualcosa o illustrarmi nuove tattiche il mio indirizzo è:*
*Ramella Paolo*
*Via E. De Amicis, 15*
*Biella (VC) 13051*

## UN VIDEOGIOCO ORIGINALE

*È imminente sul mercato l'introduzione di un mini-gioco elettronico di mia creazione.*
*Siete interessati ad una prova/recensione-/presentazione?*

Francesco Lentini,
Reggio Calabria

Sicuro! Siam qui per questo, no?

## Videogiochi Club da 160 soci

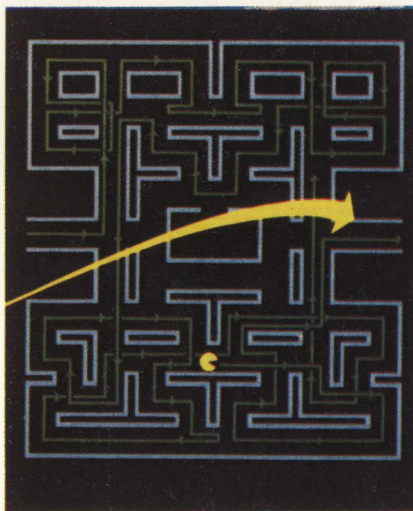
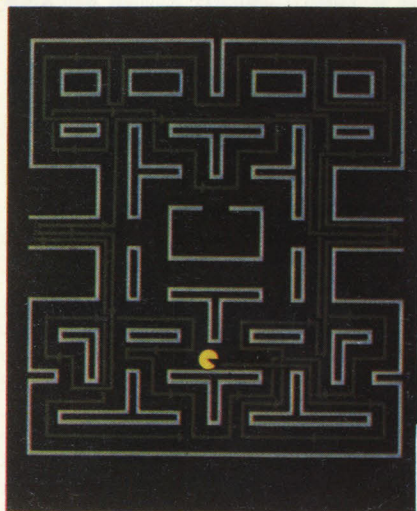
*Mi sto dando da fare per creare un grosso Club di Videogiochi con l'intento di creare appassionati alle varie gare e specialità che, se contattati in gran numero, potranno andare a creare una forza per poi organizzare dei veri e propri campionati. All'inizio solo regionali, poi ... chissà.*
*Con l'apporto di mio padre e fra quelli che comprano Videogiochi e fra quelli che comprano cassette ho già un gruppo di 160 nominativi.*
*Auguri per il vostro successo e tanti saluti,*

Marcello Gonzato,
Vicenza

Auguri anche a te, e complimenti per la tua iniziativa, che appoggiamo senza riserve: infatti eccoti qui il tuo annuncio, pubblicato bello grande e in evidenza.

**Amici con Videogioco Intellivision comunicate nome e indirizzo al Club VIDEOGIOCHI Intellivision Corso Fogazzaro 174, Vicenza. Siamo già in 160: scrivete e cresceremo ancora! Faremo programmi, gare di campionato nella varia specialità. Scrivete subito!!!**

## ERRATA CORRIGE

O.K., O.K. abbiamo commesso una grossa dimenticanza. Lo sappiamo. Proprio per prevenire le lettere iraconde dei lettori provvediamo subito a riparare il torto. Perchè di torto si tratta. Come si potrebbe definire se no la svista di pubblicare una strategia per battere Pac-man senza accompagnarla dalle foto dello schermo che peraltro erano indispensabili per seguire i consigli dati? Caso mai qualcuno di voi non l'avesse notato (ma lo dubitiamo) l'errore è avvenuto a pag. 35 del numero 2 di VIDEOGIOCHI.
Eccovi, con le nostre scuse, le immagini dei due schemi che vi avevamo suggerito. A questo punto però non avete più scuse, dovete almeno vincere un Pac-Man in più.

## PITFALL PER INTELLIVISION, ATTENDERE PREGO

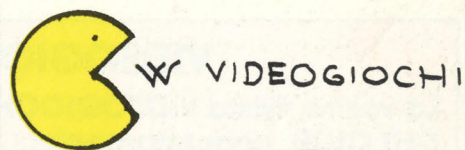
*Ho cercato anche a Milano Pitfall in versione Intellivision, ma mi hanno letto che bisogna aspettare fino a settembre dell'83. Sono disperato, ma forse voi sapete indicarmi dove trovare questo gioco. Vorrei anche sapere qualcosa di più della tastiera Mattel: bisognerà aspettare un anno?*

Piergiorgio Calore,
Valdagno (VI)

Come puoi vedere, in Ready abbiamo annunciato la disponibilità di Pitfall per l'Intellivision (comunicataci dal distributore). Quindi, quando leggerai questa risposta dovresti essere in grado di trovarlo nei negozi.
Quanto alla tastiera: nel servizio su Las Vegas già trovi qualcosa: noi siamo però del parere che un videogame sia un videogame e un computer un computer: anche se ciò può sembrare lapalissiano, le sue conseguenze sono che se uno vuole fare del computing (nobile attività alla quale non ci stanchiamo di indirizzare chiunque ci capiti a tiro), sia bene che si equipaggi con un computer vero e proprio. Comunque la tastiera Mattel non arriverà tanto presto: le sue caratteristiche sono allineate con quelle delle tastiere degli home computer, e in particolare assomiglia non poco a quella del Tandy Color Computer: ha 49 tasti e un aspetto piuttosto solido. Non si hanno ancora specifiche su tutte le sue particolarità (maiuscolo, minuscole, funzioni speciali e così via).

## AVVISO AI LETTORI CHE SCRIVONO

(Valido solo per gli scrittori che leggono)

Non chiedeteci nominativi ed indirizzi di negozi: al termine della rubrica il mercato riportiamo nomi e indirizzi dei distributori ufficiali delle varie marche. Tutte le richieste di tipo commerciale rivolgetele direttamente a loro (ne sanno molto più di noi).

I ♡ PAC-MAN

## A DOMANDA RISPONDE

**Si può collegare ad una console un monitor a colori anzichè il televisore?**
*Purtroppo non è possibile. Le console per videogiochi incorporano un convertitore RF (Radio Frequenza) che trasforma la console in un piccolo trasmettitore televisivo che "trasmette" il video (le immagini) e l'audio (i suoni) del gioco (solitamente) sui canali televisivi 3 e/o 4.*
*I monitor, essendo apparecchi televisivi sprovvisti di circuito di ricezione dei segnali RF, non possono quindi essere collegati ad una console per videogiochi.*
*Volendo, è possibile modificare un monitor e trasformarlo in ricevitore, ma è un'operazione che consigliamo di fare solo ad un esperto riparatore TV. Così facendo, però, non si otterrebbe nessuno dei vantaggi del monitor (migliore nitidezza e definizione dell'immagine): infatti il segnale proveniente dalla console resterebbe sempre un segnale RF e in pratica si "degraderebbe" il monitor a normale ricevitore TV.*
*Tutto sommato è meglio lasciare le cose come stanno. E poi un monitor costa caro, il gioco non vale la candela.*
**Quando uscirà in Italia la nuova console Atari?**
*Secondo quanto ci è stato detto dai responsabili della Melchioni, distributrice per l'Italia dell'Atari, la nuova console Atari, che si chiama 5200, dovrebbe - attenzione al condizionale! - arrivare in Italia in tempo per il periodo natalizio.*
*Al più tardi, se per qualunque motivo saltasse questa data, sarà in Italia sicuramente per i primi mesi dell'84.*
**Le cartucce per videogiochi si possono utilizzare sui computer?**
*Nel mondo dei videogiochi e degli home computer regna purtroppo l'incompatibilità. Le cartucce-gioco per il Video Computer System dell'Atari non funzionano sull'Intellivision della Mattel e viceversa. Lo stesso dicasi per i computer: le cartucce del Vic-20*

## VIDEOGIOCHI CLUB

**La vostra rivista VIDEOGIOCHI è vicina a tutti i VIDEOGIOCHI CLUB, concretamente!**
**Tutti i club di videogiochisti possono infatti richiedere il patrocinio di Videogiochi.**
**Otterranno:**
**— Dai 10 abbonamenti in su con il 20% di sconto**
**— Un distintivo per ogni socio del Club**
**— La possibilità di partecipare al campionato dei VIDEOGIOCHI CLUB che andremo a indire non appena avremo ricevuto un numero sufficiente di adesioni (in pratica ... dopodomani, speriamo!).**
**Poniamo un'unica condizione: nella denominazione del club deve essere inclusa la parola VIDEOGIOCHI**

*non vanno bene sull'Atari 400 e viceversa. Ne segue, a maggior ragione, che le cartucce per videogiochi non sono compatibili con nessun home computer.*

**La brillantezza, la rapidità di movimenti, la grafica, il suono dei videogiochi sono uguali a quelli dei giochi per computer o quest'ultimi presentano figure più geometriche e scenografie meno avvincenti?**

*Non si può dare una risposta assoluta a questa domanda. Sarebbe come chiedere se sono migliori le Fiat o le Renault. Quale Fiat e quale Renault? Lo stesso discorso vale per i sistemi videogiochi e gli home computer. Quale sistema videogioco e quale home computer?*
*Le differenze tra gli uni e gli altri, le variabili sono talmente tante che bisogna considerarli singolarmente, bisogna fare confronti e comparazioni "su strada" tra i diversi sistemi videogiochi e i diversi home computer.*
*La risposta che tu ci chiedi non te la può dare una rivista. È una risposta che devi trovare da solo girando nei negozi, curiosando, guardando in giro e toccando con mano tu stesso.*

**Saranno compatibili le cartucce della Coleco Vision con la console Atari?**

*Purtroppo no. Le cartucce per il sistema ColecoVision saranno compatibili esclusivamente con la console ColecoVision. La CBS Electronics, che distribuisce in Italia tutti prodotti Coleco, distribuirà probabilmente a partire da Aprile delle cartucce Coleco (attenzione, la differenza è che manca il "Vision") compatibili con il VCS dell'Atari e l'Intellivision della Mattel. Nei limiti del possibile tutti i giochi per il ColecoVision verranno presentati anche in versione VCS e Intellivision, per cui anche i possessori di queste console potranno giocarli, ma non con la risoluzione grafica del ColecoVision.*

**Le cartucce prodotte da società indipendenti per il Video Computer System dell'Atari possono rovinare la base?**

*La risposta è assolutamente no. Le cartucce gioco prodotte da società indipendenti quali l'Activision, l'Imagic, l'Apollo e la Spectravision, per citare quelle attualmente presenti sul mercato italiano, non possono rovinare, danneggiare o guastare il tuo VCS. Sono costruite secondo le specifiche Atari e a questo proposito in America l'Activision e l'Imagic hanno concluso un accordo con l'Atari stessa.*
*Fra l'altro molti dei "game designers" di queste società indipendenti sono ex-programmatori e creatori di giochi dell'Atari e sanno cosa fare perchè un gioco funzioni sul VCS.*
*Naturalmente, lo stesso discorso vale anche per le cartucce-gioco prodotte da società indipendenti per il sistema Intellivision della Mattel Electronics.*
*Non temere, gioca pure senza problemi e divertiti. Il tuo VCS non è in pericolo.*

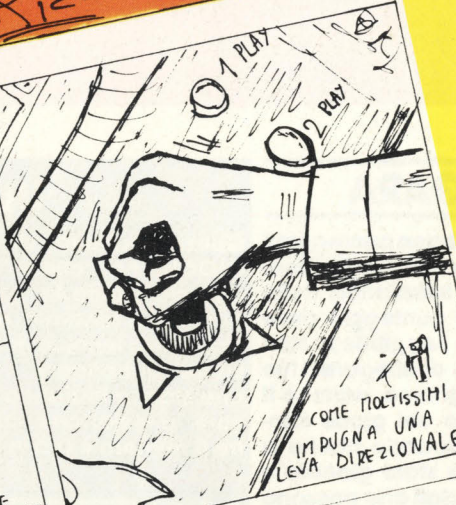
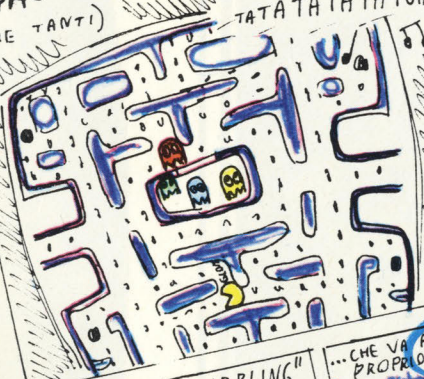
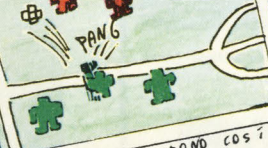
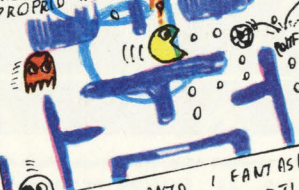
LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome

cognome

| | DA CASA | | DA BAR |
|---|---|---|---|
| | Marca | Titolo esatto della cartuccia | |
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |

ETA' INDIRIZZO

VIDEO GAMES COMICS
BY Ricc (BARONI RICCARDO)
ANNO 1° N° 1
SI CHIAMA STEFANO OLIVIERI. COME TANTI ALTRI RAGAZZI SI AVVIA VERSO UNA SALA GIOCHI!
COME TANTI ALTRI VI ENTRA!
LAS☆VEGAS☆
CLINC
COME TANTI, INTRODUCE UN GETTONE!
1 PLAY
2 PLAY
COME MOLTISSIMI IMPUGNA UNA LEVA DIREZIONALE!
E COMINCIA A GIOCARE A PAC-MAN!! (COME TANTI)
TUM-TA TU RATURATUM-TA TU RATURATUM TATATATATATUM
SCUSA PAC. IO SCHERZAVO QUANDO DICEVO CHE VOLEVO MANGIARTI
E TUTTO PROCEDEREBBE NEL MIGLIORE DEI MODI, MA... AD UN CERTO PUNTO...
DAL VICINO "DRIBBLING" PARTE UN TIRACCIO FORTISSIMO...
PANG
...CHE VA A FINIRE (GUARDACASO) PROPRIO NEL LABIRINTO DI PAC-MAN
POUF
E IL NOSTRO AMICO (CHE AVEVA GIÀ MANGIATO MOLTA FRUTTA) FA UN SOL BOCCONE DEL PALLONE.
(IL NOSTRO SHADOW È INDECISO, NON SA SE QUELLA CHE HA MANGIATO PAC-MAN È UNA VITAMINA O NO!)
GNAM GNAM
(TRADUZIONE DA "WAKA, WAKA")
I GIOCATORI DECIDONO COSÌ DI ANDARE NEL LABIRINTO BLU
10 PRINT CHR$(12)
20 LET A$=DIAMOGLI UNA LEZIONE
30 PRINT A$
40 PRINT "D'ACCORDO"
INTANTO I FANTASMI SI SONO ACCORTI CHE PAC-MAN NON HA MANGIATO VITAMINA VERUNA E RICOMINCIANO L'INSEGUIMENTO.
GRR
GRR
A PAC-MAN NON RIMANE CHE TENTARE UNA GRANDE FUGA.
PRINT "☆☆☆"
FINE DELLA 1ª PARTE
Ricc '83
TENETE CONTO DI QUESTO D'ORA IN POI: MENTRE I PERSONAGGI DI PAC-MAN PARLANO NORMALMENTE (IN QUANTO SONO GIOCHI CON UNA BUONA GRAFICA) I PERSONAGGI DI DRIBBLING E TUTTI QUELLI CHE, COME LORO, SONO RAFFIGURATI PIUTTOSTO ROZZAMENTE (SENZA OFFESA) PARLANO IN LINGUAGGIO BASIC.

## LA PAGINA DEI PREMI

## VIDEOGARA

Hai fatto un buon punteggio? Invia alla redazione di Videogiochi una istantanea dello schermo (il punteggio deve essere ben leggibile). Non dimenticarti di allegare il tuo nome e cognome, nonchè il nome esatto del gioco fotografato, indicando anche a che livello è stato giocato e tutti gli altri dati che possono servire a chiarire il tutto.
Ai punteggi più alti dei diversi giochi, mantenuti per 2 mesi consecutivi purchè il nostro comitato di redazione lo ritenga valido e sufficientemente documentato, sarà assegnato un attestato e, in premio:

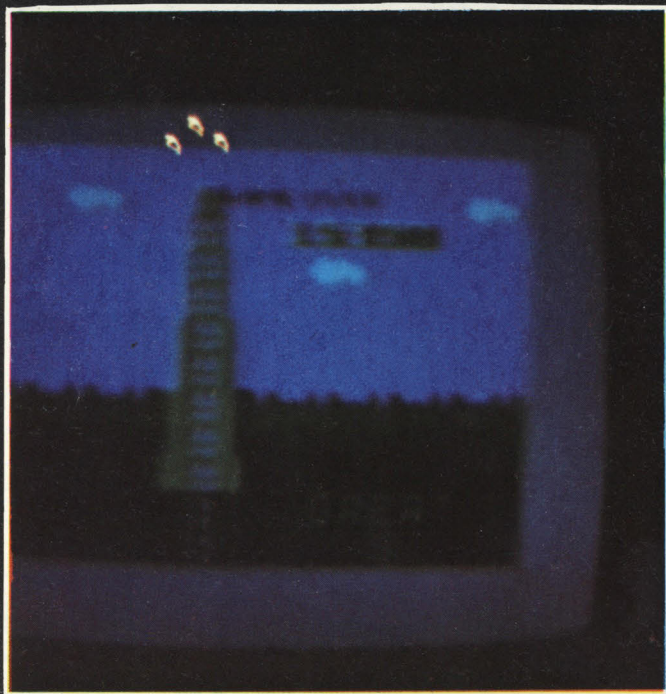
a) Se il vincitore non è abbonato: un abbonamento a 10 numeri di VIDEOGIOCHI;
b) Se il vincitore è già abbonato a Videogiochi: un abbonamento a 10 numeri di PERSONAL SOFTWARE.

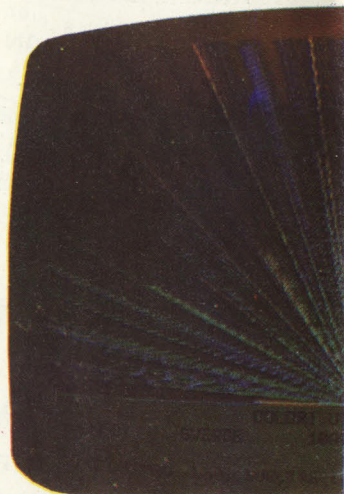
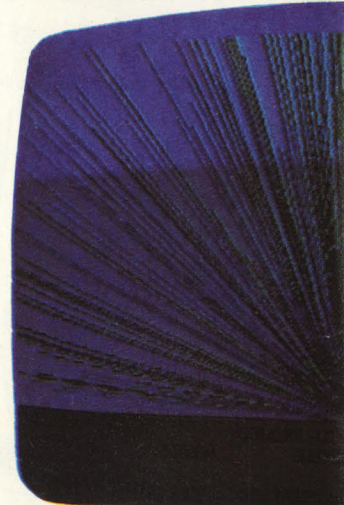
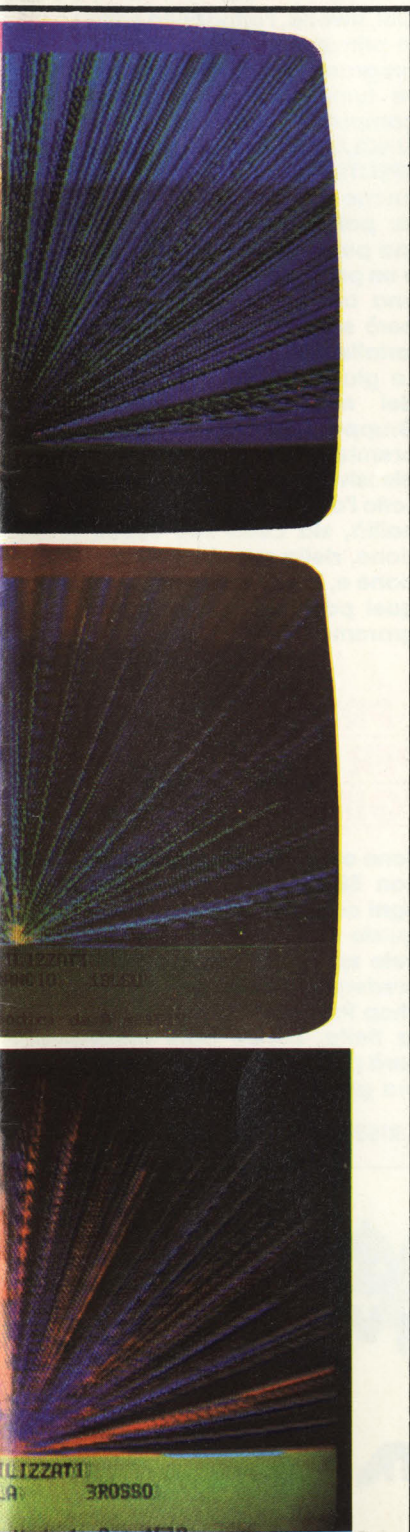
Sono validi per la videogara tutti i giochi da casa pubblicati nel "mercato" e i giochi da bar che appaiono in classifica.

## SUPER VIDEOGARA

Il Comitato di Redazione di VIDEOGIOCHI sceglierà i 10 supergiochi sulla base di quelli che risulteranno i più giocati dai Videogaristi: l'elenco dei giochi validi per la Supervideogara sarà riservata agli abbonati di Videogiochi che invieranno alla Redazione le fotografie dei loro punteggi conseguiti nei 10 supergiochi.
Ai punteggi-record delle 10 specialità, mantenuti per tre mesi, saranno assegnati i premi che vi diremo nel prossimo numero: premi SUPER-FAVOLOSI.

## ULTIMA ORA

Questo numero di VIDEOGIOCHI ha "chiuso" prima che sia uscito in edicola il numero di febbraio: per questo motivo tecnico non è possibile pubblicare i record che stanno iniziando ad arrivare in redazione solo mentre il numero è già in stampa (questo inserto ha fatto arrabbiare tutti: grafici e tipografi). Per il momento quindi dovete rimandare la grande curiosità al prossimo numero e migliorare la qualità delle foto: quella che pubblichiamo qui è un esempio purtroppo molto frequente.

## CLICKA IL RECORD!! CONSIGLI PER FOTOGRAFARE IL VIDEO

La Polaroid, o l'analoga foto Instamatic della Kodak, si prestano ottimamente, pur di avere alcune avvertenze: se la macchina è del tipo a flash sempre inserito, dovete coprirlo con un cartoncino nero, altrimenti ci manderete solo una foto del televisore spento, per giunta anche neanche tanto ben fatta.
Attenzione a fare in modo che il soggetto non sia troppo vicino (risulterbbe sfuocato) nè troppo lontano (non si leggerebbe più il punteggio). Se nella foto lo schermo presenta una fascia più scura, poco male ... con qusto tipo di macchine è quasi im-

## LA PAGINA DEI RECORD

possibile evitarlo.
Se invece avete una reflex le possibilità operative sono più interessanti: avete più opportunità di intervento e quindi sarete in grado di inviare fotografie migliori (noi le pubblichiamo sempre più volentieri, perchè ci teniamo quanto voi a darvi una rivista bella in ogni dettaglio).
Allora: la macchina deve esserre perfettamente perpendicolare al video della TV. Il tempo di posa deve essere su 1/15imo di secondo: se qualcuno vi dice 1/30imo non dategli retta, perchè un tempo pericoloso, essendo al limite del sincronismo con l'immagine video. Con 1/15iso non rischiate quella brutta fascia scura (a proposito ... nella foto A vedete un'immagine ottenuta con una macchina non perpendicolare al video e tempo di 1/30imo!).
Poichè a 1/15imo l'immagine potrebbe anche risulare mossa, vi sconsigliamo caldamente di montare la macchian su un cavalletto.
Utilizzate pellicole "rapide" (alto numero di ASA: la cosa migliore è arrivare a 400 ASA) in modo da poter utilizzare aperture del diaframma molto ridotte: in questo modo avrete maggiori probabilità di vedere la foto nitida e a fuoco.
State attenti che non ci siano lampade e riflessi di paralumi e/o finestre nello schermo: magari vanno proprio sul punteggio ...
(nella foto C un ... luminoso esempio di lampada riflessa nel video: in fase di ripresa sembrava quasi trascurabile!).

### FATE BENE ATTENZIONE!

Nella Videogara non teniamo conto di nessun'altra variabile che non sia il punteggio puro e semplice: nessuna considerazione, dunque, per il livello di difficoltà o per altre particolarità che impreziosisca o svaluti il punteggio stesso.
Qualcuno si indignerà per questa nostra rozzezza, ma eccoci a spiegarvene la ragione.
Già i primi arrivi indicano che la gamma di giochi sarà molto, molto ampia: diciamo che metteremo in pista da cento a duecento giochi diversi. È logico che non è umanemente pensabile differenziare ciascuno di questi giochi nelle sue varianti o addirittura attivare una classifica diversa per ogni livello di difficoltà.
La Videogara, dunque, si svolge così: chi fa più punti vince, e basta.
Proprio per questo abbiamo inventato la SUPERVIDEOGARA dove le cose stanno molto diversamente: pochi e ben noti giochi, scelti fra quelli più giocati dai lettori e selezionati in base all'inequivocabilità delle modalità di gioco che offrono.

### I PRIMI ARRIVI

| | | | |
|---|---|---|---|
| CRISTINA QUARENGHI | MILANO | ATARI CIRCUS | 4350 |
| FRANCO BARABINO | GENOVA | PITFALL | 112.035 |
| DOMENICO NACCARI | PALMI (RC) | ASTROMASH | 660.625 |
| FEDERICO TAVOLA | MILANO | DEMON ATTACK | 109.660 |
| MARINO VIGNALI | MILANO | SKYING (Mattel) | 94,8 |
| RINANDO MONTALENTI | PADOVA | BARNSORMING | 0:32,92 |
| FRANCO CASTAGNA | PALERMO | SUPER BREAKOUT | 9997 |
| ANTONIO SPINELLI | MILANO | BEAUTY & BEAST | 13.800 |

### ALLORA, RICAPITOLIAMO ...

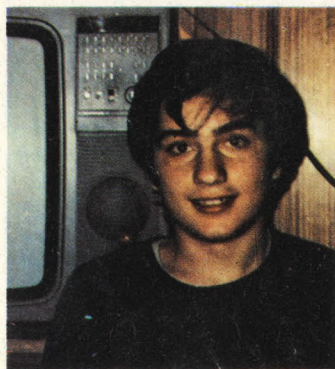
Dunque, siamo già in piena VIDEOGARA.
Tornando a quanto anticipato sul numero scorso, pubblichiamo i punteggi pervenutici finora (come già abbiamo detto sono pochi perchè questo numero ha "chiuso" in redazione quando il numero scorso è uscito in edicola: ma, si sa, le riviste ci mettono qualche numero a "prendere il giro") e se essi rimarranno imbattuti per due numeri, ossia fino al numero di giugno compreso, vinceranno:
a) un abbonamento a 10 numeri di VIDEOGIOCHI (se il lettore non è abbonato);
b) un abbonamento a 10 numeri di PERSONAL SOFTWARE, l'unica rivista italiana di programmazione "personal".

## COME PARTECIPARE ALLE GARE?

In altra parte di queste magiche pagine del BONUS diamo tutti i consigli necessari per realizzare delle buone fotografie dei punteggi.
Tutti i punteggi che non siano accompagnati da una fotografia leggibile vengono scartati e non possono partecipare nè alla Videogara nè alla Supervideogara.
Non pubblichiamo, comunque, le fotografie dei punteggi, che restano a disposizione dei dubbiosi presso i nostri archivi. Sulla fotografia, o sul retro, va applicato un facsimile di questo tagliandino

NOME ______________________
COGNOME ______________________
INDIRIZZO ______________________
ETA' __________ CITTA' ______________________
GIOCO ______________________
MARCA ______________________
SISTEMA (BASE) ______________________
PUNTEGGIO O RECORD ______________________
NOTE ______________________

DATA ______________ FIRMA ______________

È nel vostro interesse fare in modo che foto e tagliando non siano facilmente separabili.
Un'eventuale fotografia del giocatore ci fa piacere, e, se appena possibile, la pubblichiamo volentieri: avrete però notato che il flash sullo schermo televisivo annulla quasi totalmente l'amata immagine del videogame, quindi evitate questo tipo di inquadratura e inventatene invece qualcunaltra più originale e spiritosa.

Ecco Domenico Naccari di Palmi (RC) che si avvicina al record mondiale di ASTROMASH Intellivision.

Ed ecco invece Federico Tavola (6 anni) il più giovane recordman di Videogiochi, con Demon Attack. Bravissimo!

## COMPUTITION

Ve lo avevamo anticipato, ed eccoci pronti: una competizione, o computizione, fra lettori ma anche fra club o associazioni, per la proposta o la creazione di programmi che utilizzino al meglio gli home computer esistenti.

### AL MEGLIO ...

significa con intelligenza, fantasia, originalità. Come vedete, lasciamo per ultima l'abilità, anche se è importante: la lasciamo per ultima perchè siamo convinti che la nuova bit generation ha tutta quella fantasia che manca ai computer, e di cui la nuova era dell'informatica ha molto, molto bisogno.
La gara è articolata in due gironi, a quello delle idee/proposte (girone A) e quello dei programmi realizzati (girone B).

### GIRONE A IDEE/PROPOSTE

I concorrenti devono inviare alla redazione proposte di programma, a soggetto libero (gioco, simulazione, didattico, gestionale) con chiare indicazini sulle modalità di funzionamento, scopi del programma e fasi di attuazione: che cosa succede, che cosa si vede, come si risponde e così via. Il Comitato di Redazione di Videogiochi premierà sopratutto la validità ipotetica del progetto e la completezza del suo svolgimento, mentre la sua attuabilità pratica sarà tenuta in minore considerazione.

### IL PREMIO

1 buono acquisto da L. 100.000 ogni mese presso i Bitshop Primavera.

### GIRONE B

Qui, invece, l'attuabilità salta in primissimo piano: infatti il programma concorrente deve funzionare su un home computer a scelta fra questi SINCLAIR ZX 81, SINCLAIR ZX SPECTRUM, VIC 20, TI 99/4A. Anche qui il soggetto è libero: potete fare un programma per disegnare le farfalle, o un programma per dirigere una banca svizzera (a noi però sono più simpatiche le farfalle ...).
La giuria, scelta nell'ambito dei maggiori esperti del Gruppo Editoriale Jackson, premierà la validità complessiva del programma sia sotto l'aspetto della sua originalità, sia della sua esecuzione, della sua documentazione e, in altre parole, di tutti quei parametri che chi programma ben conosce.

### I PREMI PER QUESTO "GIRONE"

Sono offerti in collaborazione con Bitshop Primavera: per ogni categoria un buono acquisto da L. 500.000 che potrete spendere come meglio crederete in uno dei 70 Bitshop Primavera sparsi in tutta Italia. Inoltre ogni mese sarà pubblicato un programma giudicato interessante.

COMPUTITION È UN'INIZIATIVA RISERVATA AGLI ABBONATI

# Top 15 Billboard

LA CLASSIFICA DEI GAMES PIU' VENDUTI IN U.S.A. SECONDO Billboard 88th YEAR

| Feb. | | Gen. | Titolo del gioco | Marca |
|---|---|---|---|---|
| 1 | = | 1 | **PITFALL** | Activision |
| 2 | ! | — | RIVER RAID | Activision |
| 3 | = | 3 | FROGGER | Parker Brothers |
| 4 | — | 2 | DONKEY KONG | Coleco Vision |
| 5 | + | 9 | DEMON ATTACK | Imagic |
| 6 | ! | — | VANGUARD | Atari |
| 7 | — | 6 | PAC MAN | Atari |
| 8 | + | 10 | REAL SPORTS-BASEBALL | Atari |
| 9 | ! | — | REAL SPORTS-FOOTBALL | Atari |
| 10 | ! | — | DRAGON FIRE | Imagic |
| 11 | ! | — | DEFENDER | Atari |
| 12 | — | 8 | BERZERK | Atari |
| 13 | — | 11 | ADVANCE DUNGEONS AND DRAGONS | Intellivision |
| 14 | ! | — | SPIDER FIGHTER | Activision |
| 15 | — | 14 | ZAXXON | Coleco Vision |

Ancora in testa (ottava settimana in USA) Pitfall, mentre Donkey Kong continua la lenta discesa: cede infatti il secondo posto a River Raid, un vero e proprio fulmine a ciel sereno che laurea definitivamente l'Activision.
Frogger mantiene bravamente il suo terzo posto mentre Demon Attack della Imagic sale di quattro posizioni confermando le aspettative e i nostri risultati italiani.
Inspiegabile la scomparsa di due "nuove" entrate del mese scorso: E.T. e I Predatori dell'Arca perduta tratti da due film di Spielberg: che il loro passaggio sia stato davvero così effimero?
Sei nuovi ingressi: gande successo Activision ma soprattutto dell'Atari che ha tre nuove entrate.
Pac-Man e Zaxxon in discesa mentre il Real sports - Baseball dell'Atari sale di due posizioni.

# HIT BAR

## CLASSIFICA DEI GIOCHI PIU' RICHIESTI

| I PIU' GETTONATI | | | I PIU' VOTATI | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Feb. | Gen. | Titolo del gioco | Feb. | Gen. | Titolo del gioco |
| 1 | + 4 | **PENGO** | 1 | = 1 | **PAC-MAN** |
| 2 | ! — | POPEYE | 2 | + 3 | DONKEY KONG |
| 3 | ! — | MISTER DOO | 3 | — 2 | FROGGER |
| 4 | ! — | MOON RANGER | 4 | = 4 | TARZAN |
| 5 | + 6 | TARZAN | 5 | + 9 | QXIX |
| 6 | ! — | SPACE PILOT | 6 | + 15 | ZAXXON |
| 7 | ! — | TENNIS | 7 | + 11 | TEMPEST |
| 8 | + 10 | ZAXXON | 8 | ! — | DEFENDER |
| 9 | = 9 | PAC-MAN | 9 | — 7 | TURBO |
| 10 | + 15 | CRASH ROLLER | 10 | — 8 | ASTEROIDS |
| 11 | ! — | BATTLE ZONE | 11 | + 12 | KANGAROO |
| 12 | ! — | LOOPING | 12 | + 14 | DRIBBLING |
| 13 | — 5 | LADY BUG | 13 | ! — | DONKEY KONG JR. |
| 14 | — 8 | TURBO | 14 | ! — | WORLD TENNIS |
| 15 | ! — | PAC AND PAINT | 15 | ! — | POPEYE |

Sorprese anche dalla doppia classifica dei più gettonati e dei più votati nei bar e nelle sale da gioco: le discordanze fra le due graduatorie sono sempre notevoli. Mentre i voti dei nostri lettori, pur aumentando notevolmente di numero, confermano le preferenze della volta scorsa ad eccezione di un vero e proprio plebiscito per Zaxxon (dal 15imo al 6 posto), i più gettonati mettono in rilievo grosse differenze.
Tutte le posizioni d'onore sono andate a nuovi ingressi: Popeye, Mister Doo, Moon Roger, mentre i primi due della volta scorsa (Crazy Kong e Frogger) si sono volatilizzati. Il primo posto è ora detenuto dal delizioso Pengo.
In classifica vi sono altri 5 nuovi ingressi, e in tanto trambusto spicca la costanza di Pac Man, al nono posto fin dal primo numero della nostra rivista: caduta in verticale di Lady Bug, leggera salita di Zaxxon, più vivace Crush Roller, molto in crisi Turbo.



**HAI UN SOLO MODO PER PORTARE VO**

# VIDEOGIOCHI HIT

## LA CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

| Feb. | | Gen. | Titolo del gioco | Marca |
|---|---|---|---|---|
| 1 | = | 1 | **PITFALL** | Activision |
| 2 | + | 2 | PAC-MAN | Atari |
| 3 | = | 3 | SOCCER | Intellivision |
| 4 | – | 2 | DEFENDER | Atari |
| 5 | – | 4 | TENNIS | Intellivision |
| 6 | ! | – | BASKETBALL | Intellivision |
| 7 | + | 8 | ASTEROIDS | Atari |
| 8 | – | 5 | SKYNG | Intellivision |
| 9 | ± | 11 | DEMON-ATTACK | Imagic |
| 10 | – | 7 | BERZERK | Atari |
| 11 | ! | – | LOCK'N' CHASE | Intellivision |
| 12 | ! | – | YAR'S REVENGE | Atari |
| 13 | – | 9 | STAR STRIKE | Intellivision |
| 14 | ! | – | ROBOT KILLER | Hanimex |
| 15 | ! | – | GRAND PRIX | Activision |

Pac Man ha perso il suo regno, e ha ceduto lo scettro a un sorprendente Pitfall che dal decimo balza al primo posto di quella che è la più importante delle nostre classifiche. Al terzo posto un Soccer by Mattel che non ci sorprende più, mentre la discesa di Defender dal 2° al 4° posto sospinge il Tennis di Intellivision al 5°. La parte centrale della classifica è un fitto interscambio di posizioni, senza peraltro grosse novità: i nomi sono gli stessi del mese scorso: Skying, Asteroids, Berzerk, Star Strike, Demon Attack etc. Novità in fondo alla classifica: entra Yar's Revenge (12imo posto), entra Grand Prix di Activision, per un soffio non entra Star Master della stessa casa, ed escono Bowling, Baseball e Dodg'em. Nel complesso una classifica molto vivace, che denota non solo l'attenzione dei lettori alle novità del settore, ma anche e soprattutto il grande aumento di afflusso di voti (in tutto abbiamo tenuto conto di circa 500 voti).

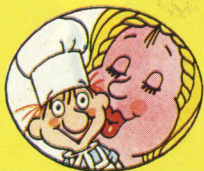
**IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:**
**ALO**

# I QUINDICI PIU'

## CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

INCHIESTA DALLA NOSTRA REDAZIONE

| Feb. | | Gen. | Titolo del gioco | Marca |
|---|---|---|---|---|
| 1 | – | 2 | **SOCCER** | Intellivision |
| 2 | – | 1 | PAC-MAN | Atari |
| 3 | ! | – | DEMON ATTACK | Imagic |
| 4 | – | 3 | TENNIS | Intellivision |
| 5 | + | 7 | PITFALL | Activision |
| 6 | + | 11 | ATLANTIS | Imagic |
| 7 | ! | – | GRAND PRIX | Activision |
| 8 | ! | – | TENNIS | Activision |
| 9 | ! | – | SOCCER | Atari |
| 10 | ! | – | SPACE INVADERS | Atari |
| 11 | ! | – | COSMIC ARK | Imagic |
| 12 | – | 4 | DEFENDER | Atari |
| 13 | ! | – | FOOTBALL | Intellivision |
| 14 | – | 10 | ASTEROIDS | Atari |
| 15 | ! | – | CRAZY GOBBLER | Hanimex |

E Pac Man se ne andò. In modo assolutamente inequivocabile gli oltre venti negozi interpellati hanno indicato in Soccer il nuovo best seller, mentre il vecchio idolo deve accontentarsi del posto d'onore. Il terzo è un nuovo ingresso, Demon Attack di Imagic, che evidentemente gode di ottime fortune dall'una e dall'altra parte dell'atlantico, e scalza al quarto posto il Tennis, ora in classifica c'è anche la versione Activision, e a proposito di Soccer c'è anche la versione Atari. La salita di Pitfall è meno travolgente di quanto le altre classifiche lascerebbero pensare.
È comunque evidente che il gioco di simulazione sportiva sta trionfando: 5 titoli in classifica, mentre le grandi avventure spaziali non stanno attraversando un periodo molto favorevole, vedi Defender e Asteroid.

LE AVVENTURE DEL PICCOLO MUGNAIO BIANCO
La gallina guastafeste
CLOP CLOP..
LAGGIÙ, NEL CAMPO DI GRANO DELLA VALLE FELICE C'È UN MINUSCOLO MULINO BIANCO DOVE ABITA IL PICCOLO MUGNAIO.

LA CROSTATINA È PRONTA, ORA LA PORTERÒ ALLA BELLA CLEMENTINA.

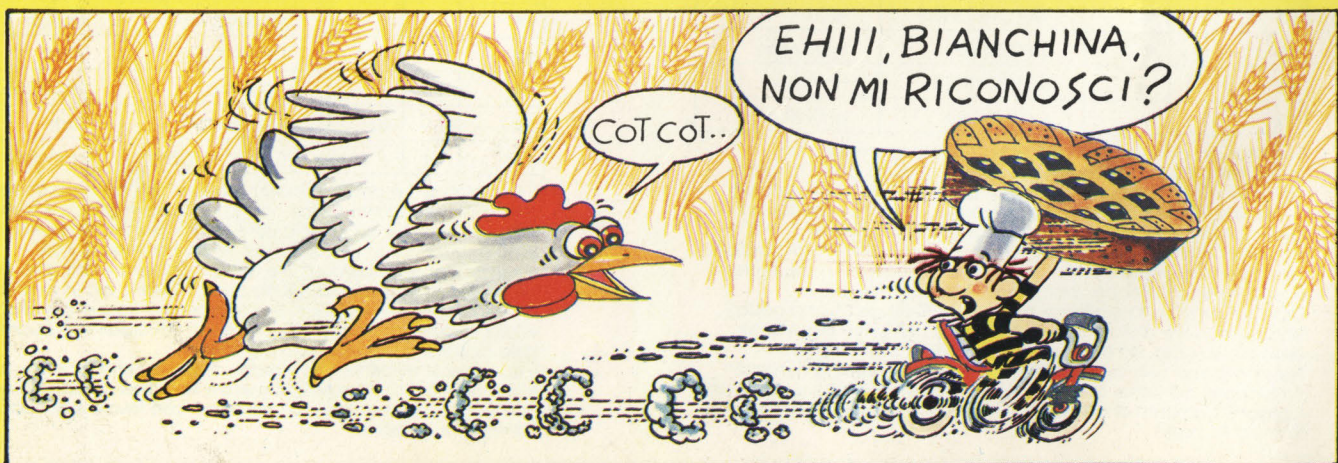
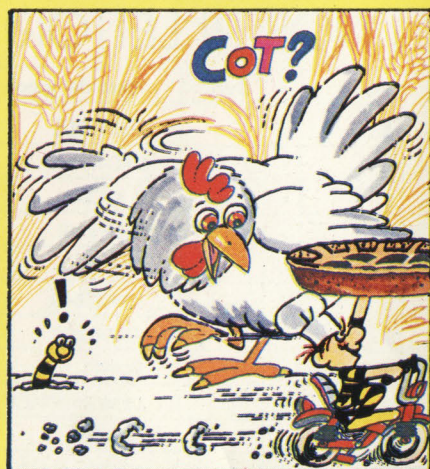
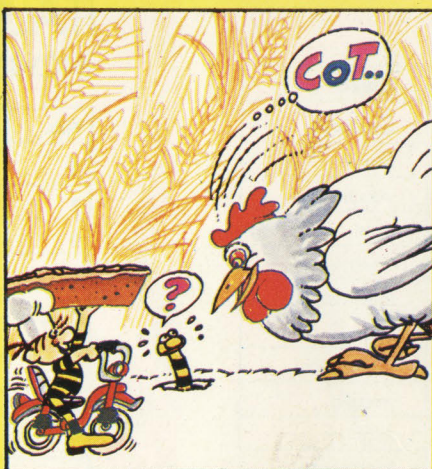
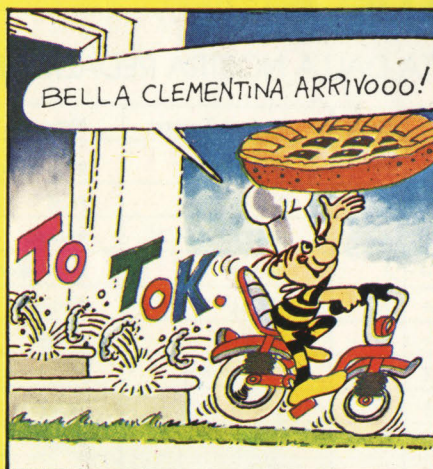
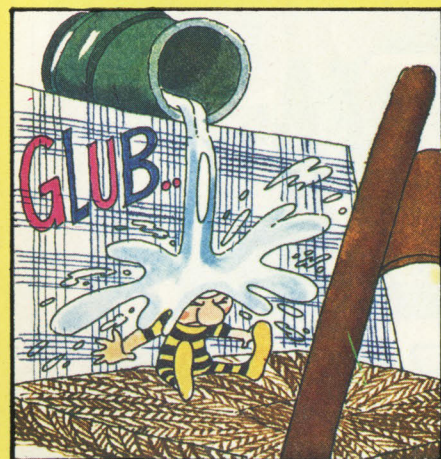
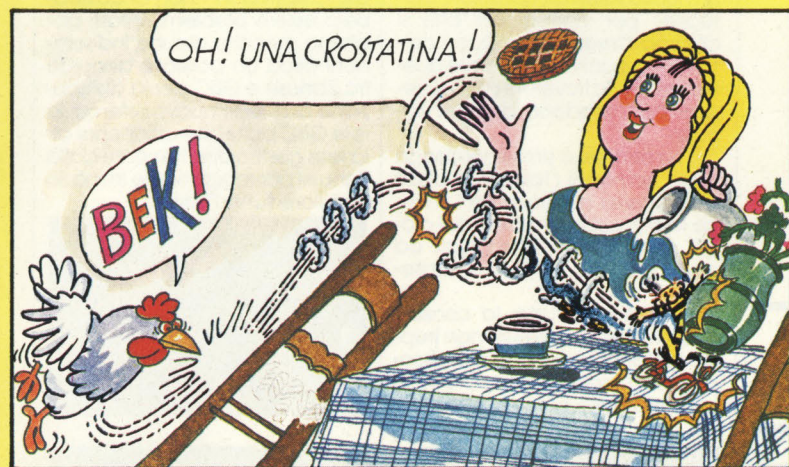
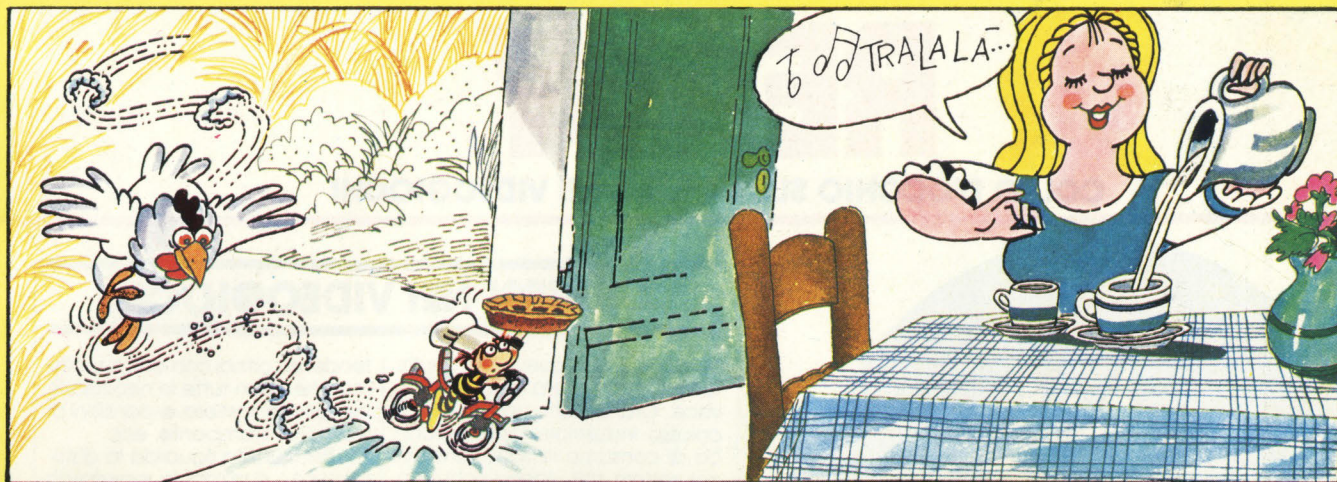
QUESTA VOLTA, COSÌ VESTITO DEVE VEDERMI PER FORZA!

PRONTI? VVVIA!

BELLA CLEMENTINA ARRIVOOO!
TO TOK.

COT..
?

COT?
!

COT COT..
EHIII, BIANCHINA, NON MI RICONOSCI?

Personaggio e soggetto di Grazia Nidasio. Disegni della ERREDIA 70.

La piú ghiotta merenda
con crema al cacao.
**la CROSTATINA®**

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

## VIDEOGIOCHI E COMPUTER A TEATRO

Dal 16 al 19 marzo il Teatro del Canguro di Ancona ha messo in scena, nell'ambito della 2ª Rassegna di Teatro per Ragazzi, uno spettacolo di teatro animato dal titolo "Storie Incompiute(r)".

Uno spettacolo che è un insieme di storie diverse che ne compongono una sola fatta di immagini e situazioni che, come dice il comunicato di presentazione dello spettacolo, "ubbidiscono alla rigorosa logica di un computer, ma per un'altrettanto ovvia logica possono ad un tratto sfuggire alla originaria programmazione ed offrire così insospettate digressioni fantastiche".

"I personaggi, le figure, il movimento, i suoni e i colori dello spettacolo" - prosegue il comunicato - "sono ispirati dal linguaggio visivo dei monitor, delle strumentazioni digitali, dei videogames, dei programmatori elettronici che sempre più fanno parte della nostra vita ...

La Rassegna di Teatro per Ragazzi è attualmente in svolgimento ad Ancona e durerà fino al 14 aprile 1983.

## IMAGIC E ATARI FANNO PACE

Il mese scorso, parlando di videogiochi in tribunale vi avevamo parlato della causa intentata dall'Atari all'Imagic. Vi ricordate? L'Atari sosteneva che il videogioco **Demon Attack** dell'Imagic, nella versione compatibile con il sistema Intellivision, violava le leggi sul diritto d'autore poichè era simile al videogioco Atari, **Phoenix**, tratto dall'omonimo gioco da bar della Century.

Bene, recentemente le due società hanno annunciato di essersi accordate e l'Atari ha ritirato la denuncia. L'Imagic, in seguito all'accordo, continuerà a vendere il suo **Demon Attack** con buona pace dei possessori di console Intellivision.

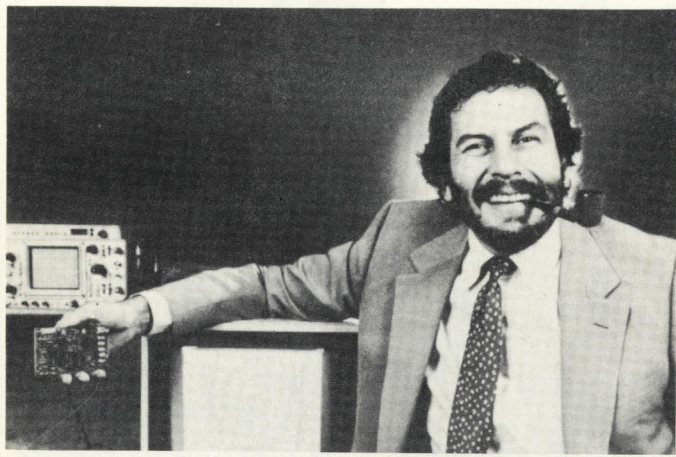
Il comunicato congiunto che da notizia dell'accordo prospetta inoltre un'intesa di più grande respiro tra l'Imagic e l'Atari per risolvere il problema del copyright. Riportiamo dal testo del comunicato: "Riconoscendo l'importanza dei diritti d'autore per l'industria dei videogiochi e l'evolversi degli standard per la determinazione delle eventuali violazioni, l'Atari e l'Imagic intendono lavorare di comune accordo e incoraggiare altre società di videogiochi ad unirsi a loro per sviluppare delle direttive valide per tutta l'industria".

## ZANUSSI NEI VIDEOGIOCHI

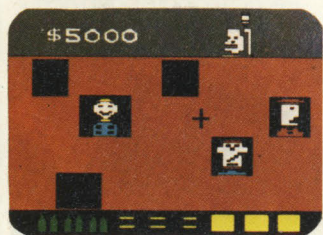
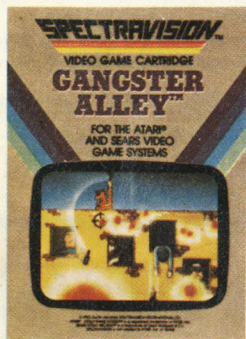
La notizia l'avevamo avuta tempo fa, ma era ancora una voce. Ora è certo: la Zanussi, il colosso industriale dell'elettronica di consumo italiana, entrerà nel settore dei videogiochi con un nuovo sistema (console + cartucce) per videogiochi che si chiama **Creativision**. Quasi certamente quando leggerete questa notizia, lo troverete già nei negozi che vendono prodotti Zanussi.

La console è simile nel design e nei comandi (tastiera e disco direzionale) all'Intellivision, mentre le cartucce spaziano dai giochi sportivi a quelli spaziali, da quelli d'abilità a quelli di strategia.

Ma non è tutto: la console Creativision in un futuro non troppo lontano, almeno così ci dicono, potrà essere trasformata in un vero e proprio home computer - tendenza ormai comune a molte marche - con tutte le necessarie periferiche: tastiera, espansioni di memoria, stampante, ecc.

Per quanto riguarda la distribuzione - e quindi la reperibilità del Creativision - non ci dovrebbero essere problemi. Infatti abbiamo raccolto alcune indiscrezioni circa un possibile accordo fra Zanussi e GBC per la distribuzione di questo nuovo sistema: la rete GBC potrebbe affiancarsi alla rete gestita direttamente dalla Zanussi per raggiungere in modo capillare tutta l'Italia.

## PIZZA TIME THEATRE ACQUISTA LA VIDEO

La Pizza Time Theatre, la catena di locali di "pizza, pupazzi e videogiochi" di cui abbiamo parlato nel numero scorso, ha annunciato di avere firmato una lettera di intenti per acquistare la Videa Inc., una società attiva nella ricerca e sviluppo di videogiochi a gettone. Secondo quanto annunciato, Pizza Time Theatre ha acquisito la Videa in previsione della prossima entrata nel mercato dei videogiochi a gettone. Entrata che è prevista per l'ottobre del 1983. Se qualcuno se l'è dimenticato il presidente della Pizza Time Theatre è Nolan Bushnel, inventore dei videogiochi e fondatore dell'Atari. Se Bushnel ha deciso di rientrare nel settore dei videogiochi deve avere qualche buona idea in mente. Non vediamo l'ora di vedere di che cosa si tratta.

## SPECTRAVISION: UNA NUOVA MARCA DI GIOCHI PER IL VCS

Un'altra nuova entrata nel mercato italiano dei videogiochi. Si tratta della Spectravision, società americana di New York, che si presenta sul mercato italiano con sei titoli piuttosto originali ed interessanti: **Gangster Alley** (di cui troverete la recensione nella rubrica "A che Gioco Giochiamo" di questo numero), **Planet Patrol**, un gioco spaziale a scorrimento orizzontale, **Cross Force**, un altro gioco spaziale con uno schema originale di fuoco, **Tape Worm**, una versione "ortofrutticola" di Snafu, **China Syndrome**, un gioco attualissimo - visti i tempi che corrono - di centrali nucleari e particelle radioattive e, infine, Nexar, un altro gioco spaziale molto simile, e peraltro ben fatto, allo stupendo Tempest.

Oltre a questi sei titoli, la Spectravision ha annunciato altri tre giochi - **Master Builder, Glactic Tactic e Mangia** - che però non sono ancora importati in Italia.

I giochi Spectravision sono distribuiti attraverso le reti di vendita ITP (distributrice esclusiva dei giochi Apollo e Data Age) e GBC.

## VIDEOGIOCHI SU VIDEOCASSETTA

In America sono uscite giusto in tempo per il periodo delle Feste: ideali come regalo di Natale per i videogiocatori più "sfegatati". Sono tre videocassette intitolate "How To Beat Home Video Games", cioè "Come battere i videogiochi da casa", e fanno parte di una serie destinata a continuare anche in futuro.

Le tre videocassette sono state realizzate dalla Vestron Video, una delle società indipendenti americane di programmi video, in cooperazione con l'Atari, Activision, Imagic, Coleco, Apollo, Parker Bros e Mattel. Scritta da Philip M. Wiswell, giornalista specializzato in videogiochi ed esperto videogiocatore, la serie insegna - nel modo migliore possibile, cioè sullo schermo televisivo - le tecniche di gioco per ottenere alti punteggi e fare bella figura con gli amici.

Wiswell illustra strategie di gioco, trucchi per fare punti e numerose idiosincrasie non programmate che ha scoperto in molti giochi. In tutto vengono trattati sessanta giochi (venti per cassetta), utilizzando le immagini e i suoni originali dei giochi stessi.

La prima cassetta - intitolata "The Best Games" (I migliori giochi) - parla delle migliori cartucce gioco per il VCS Atari, secondo l'opinione di Wiswell: Space Invaders, Asteroids, Chopper Command, Frogger e altri titoli. La seconda cassetta - "The Hot New Games" (I nuovi giochi "caldi") tratta di altri giochi per il VCS come Megamania, Demon to Diamonds e Pitfall. Mentre la terza videocassetta - "Arcade Quality for the Home" (Qualità dei giochi a gettone per i giochi da casa) - è un'anteprima dei nuovi sistemi per videogiochi quali l'Atari 5200, il ColecoVision e il Vectrex, nonchè di venti giochi per queste nuove console.

## I VIDEOGIOCHI "ECCELLENTI" DEL 1982

La moda di conferire premi e citazioni ai migliori videogiochi dell'anno sta diffondendosi a macchia d'olio.

Probabilmente alla fine del 1983 ci cimenteremo anche noi di VIDEOGIOCHI. Nel frattempo, un'altra rivista americana - o meglio una "newsletter" - che si chiama "The Video Game Update" ha conferito i "Premi di Eccellenza" per il 1982 con l'intento di premiare giochi, marche e "game designers" in base alla creatività, all'immaginazione, alle vendite e alle opinioni dei suoi lettori.

Ecco i premiati:

VIDEOGIOCO PIU' VENDUTO Pitfall (Activision)
SOCIETA' PIU' COERENTEMENTE INNOVATIVA: Imagic
MIGLIORE GRAFICA: per Singolo Gioco: Zaxxon (Coleco per Coleco Vision)
per Produzione di Giochi: Imagic (per i
giochi Cosmic Ark, Atlantis e Demon Attack)
DESIGNER DELL'ANNO: David Crane per Pitfall (Activision)
TRASPOSIZIONE PIU' FEDELE DI UN GIOCO A GETTONE IN GIOCO DA CASA: Missile Command (Atari per il 5200)
NUOVO MIGLIORE CONCETTO DI GIOCO: Serie "Swordquest" (Atari)
GIOCO DA CASA PIU' INNOVATIVO: Turbo (Coleco per Coleco Vision)
"RIMONTA" DELL'ANNO: Mattel Electronics per l'Intellivoice e i giochi sonori
NUOVO MIGLIOR GIOCO D'AVVENTURA: Escape from the Mind Master (Starpath)
NUOVO MIGLIOR GIOCO SPAZIALE: Encounter at L-5 (Data Age)
NUOVO MIGLIOR GIOCO DI LABIRINTO: Jawbreaker (Tigervision)
NUOVO MIGLIOR GIOCO EDUCATIVO: Word Zapper (U.S. Games)
NUOVO MIGLIOR GIOCO SPORTIVO: Realsports Volleyball (Atari)
PREMIO SPECIALE: Alla Telesys per il loro tema "Fun in Games" (è lo slogan pubblicitario e il concetto di base che significa "Divertimento nei giochi", n.d.r.) che implica che i videogiochi possono essere divertenti anche senza distruzioni e battaglie.

## PAC-MANIA, PARTE SECONDA

La notizia (con foto) della radio Pac-Man che vedete nella foto ci è giunta in redazione quando ormai avevamo chiuso il numero di febbraio.

Non poteva quindi entrare nell'articolo sulla Pac-Mania.

Ci spiaceva però non parlarne, quindi l'abbiamo inserita in Ready! È prodotta dalla Tiger Electronic Toys (che produce anche cartucce per videogiochi).

È una radio AM con cuffia (ma funziona anche senza cuffia) e cordino (o cintura) per portarsela in giro ovunque. Funziona a batteria.

## UN ESPERTO DI EFFETTI SPECIALI PER VIDEOGIOCHI SPECIALISSIMI

Probabilmente la notizia che John Dykstra collaborerà con i disegnatori della Coleco allo sviluppo di videogiochi e software per computer non vi sembrerà uno scoop da prima pagina. Ma una volta detto chi è John Dykstra, la notizia ha tutto un altro sapore.

Dykstra è un esperto di effetti speciali cinematografici: tra le sue più recenti creazioni figurano gli effetti speciali di "Guerre Stellari", di "Firefox-La Volpe di Fuoco", di "Star Trek" (il film) e della serie televisiva "Galactica".

Il primo frutto della collaborazione tra Dykstra e la Coleco sono cinque spot pubblicitari prodotti per pubblicizzare negli Stati Uniti il sistema per videogiochi ColecoVision.

Non sarebbe una brutta idea poterli vedere anche qui da noi.

## CONCORSO TOMY SEBINO PER I GIOCHI DI TRON

Nella settimana di Pasqua, in 60 sale cinematografiche d'Italia, cominceranno le proiezioni di "Tron", l'ultimo film di Walt Disney ambientato all'interno di un computer.

In concomitanza col lancio del film, la Tomy Sebino - che distribuirà in Italia una linea di giochi e personaggi che si ispirano direttamente al film - darà il via ad un grande concorso i cui premi finali sono rappresentati da alcuni viaggi all'Epcot Center di Orlando in Florida, un complesso per il divertimento di grandi e piccoli che è stato già soprannominato "la Disneyland del futuro".

Per partecipare basta acquistare uno dei qualsiasi giochi della linea Tron ... e sperare nella fortuna.

# SPACE INVADERS? NO, GRAZIE PREFERISCO PACHINKO

**Space Invaders, Pac-Man, Donkey Kong** e moltissimi altri grandi videogiochi sono nati in Giappone, eppure i giapponesi non danno loro molta importanza. Nel paese del Sol Levante vanno pazzi per un altro gioco: Pachinko.

Le sale di Pachinko, come vedete dalla foto, sono spesso più affollate di un autobus nell'ora di punta. Il gioco funziona così: inserite una moneta da 100 yen (circa 600 lire) nella fessura e 25 palline di metallo iniziano a rotolare giù per il piano di gioco verticale costellato di piolini di ferro. Alcune palline andranno perse, altre invece consentono di vincere palline-premio che si possono scambiare con vasi di marmellata d'arance, prosciutto in scatola, mutande nuove o altri premi del genere.

Contenti loro, contenti tutti.

# POPEYE A TESTA IN GIU'

Queste due foto di Popeye (ovvero Braccio di Ferro), il nuovo e stupendo videogioco a gettone della Nintendo, presentano un curioso particolare. Se ci fate caso uno dei due schermi è rovesciato. Esattamente quello del secondo giocatore: nella foto si può leggere infatti "Player 2".

L'abbiamo scoperto per caso, giocandoci. Il videogioco si trova in un bar vicino alla redazione e un giorno ci stavo giocando quando si è avvicinata una persona e mi ha chiesto se volevo fare un "doppio". Ho accettato, abbiamo inserito le duecento lire e ho cominciato a giocare. Perso il primo Popeye, toccava al mio occasionale compagno di gioco. Beh, come potete vedere, lo schermo era all'incontrario e per giunta Popeye non si muoveva neppure. Duecento lire buttate al vento. E mai più doppi su quella macchina. Solo per una settimana però, perchè poi è stata riparata.

Perchè questa bizzarria? Il nostro esperto tecnico interpellato sulla questione ha risposto che probabilmente l'inversione dello schermo dipendeva dalla ROM del microprocessore.

A proposito, di Popeye parleremo nel prossimo numero, nella rubrica "Al Bar".

# PER FARVI CHIAMARE ESPERTI DAGLI ESPERTI IMAGIC ECCO I PUNTEGGI DA FARE

Lo slogan americano dell'Imagic è "Creati da esperti per esperti". Se volete qualificarvi tali ed entrare nel Gold Thumb Hall of Fame, cioè nell'Albo del Pollice d'Oro, dovete superare i punteggi stabiliti dagli esperti dell'Imagic. I punteggi che riportiamo sono stati pubblicati sulla Numb Thumb Newsletter, una pubblicazione Imagic per i soci del suo club, il Numb Thumb Club. Questa pubblicazione non è reperibile, almeno attualmente, nel nostro paese e per averla dovrete rivolgervi direttamente all'Imagic Numb Thumb Club (al seguente indirizzo: P.O.Box 2879, Saratoga, CA 95070).

Superando i punteggi stabiliti dall'Imagic e spedendo una foto dello schermo più una vostra fotografia riceverete un adesivo "Super Star" e il vostro nome verrà inserito nell'Albo del Pollice d'Oro.

Ecco i punteggi da superare (si riferiscono ai giochi Imagic compatibili con il VCS Atari):

— Demon Attack **100.000 punti**
— Cosmic Ark **30.000 punti**
— Riddle of The Sphinx **30.000 punti**
— Atlantis **125.000 punti**
— Fire Fighter **2 minuti e 38 secondi**
— Star Voyager **35 punti**
— Trick Shot **37 punti**

Per curiosità sappiate che Rob Fulop, il designer di Demon Attack e Cosmic Ark, detiene il record tra i dipendenti Imagic per Cosmic Ark con 17.500 punti. Dovrete quindi batterlo "in casa". Ciò nonostante non è riuscito a vincere l'adesivo Super Star. Vediamo se ci riuscirà qualcuno di voi.

Mi raccomando, non mancate di farcelo sapere mandandoci una foto delo schermo con vostro nome, cognome ed indirizzo.

# "BASTA GIOCARE, ORA VOGLIO VEDERE DALLAS"

"Ragazzi, se i vostri genitori stanno seguendo un interessante programma televisivo, non disturbateli! Con il G7200 potete tranquillamente videogiocare ed essere completamente indipendenti".

Così racconta la pubblicità Philips del G7200, la prima console per videogiochi con monitor incorporato in commercio in Italia. Questa aggiunta permette infatti di poterlo utilizzare senza bisogno di collegarlo al magari unico TV di casa. E se siete degli esperti, lo sapete meglio di noi che una partita può andare per le lunghe.

Il G7200 non è altro che un G7000 munito di un monitor da 9 pollici in bianco e nero. Quando è indipendente funziona in bianco e nero, ma può funzionare a colori se collegato ad un TV color. Gli effetti sonori e le tonalità sono identiche a quelle del G7000. Tre comandi permettono inoltre di regolare il volume, il contrasto e la luminosità.

Il prezzo del G7200 è di lire 360.000.

LA PRIMA RIVISTA EUROPEA DI SOFTWARE PER PERSONAL COMPUTER

# PERSONAL SOFTWARE

ANNO 2 N. 4
GENNAIO-FEBBRAIO 1983 L. 3.500

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abb. postale Gruppo III/70

- INTERI IN PRECISIONE MULTIPLA
- GRAFICA TRIDIMENSIONALE CON L'APPLE
- ROUTINE ARITMETICHE PER IL 6502
- I SEGRETI DEI PERSONAL: PET/CBM, ZX80/ZX81, VIC20
- CHE RISCHI CORRE IL VOSTRO SOFTWARE

WEEKLY WORLD NEWS 40¢

'Dallas' star Linda Gray tells why she needs romance in her love life

High school student drops dead at controls

TEEN KILLED BY VIDEO GAME

Massive stress short-circuited his heart, says alarmed coroner

HE'S THE LAZIEST MAN ALIVE! HIS WIFE EVEN BATHES & SHAVES HIM!

UNWANTED DOGS SUFFER IN CRUEL BOX OF DEATH

Meet the man who went to bed in 1932 — and has refused to get up ever since!

Cops' silver bullets fail to stop the unspeakable terror of the child zombie

## SBATTI IL MOSTRO IN PRIMA PAGINA

Si sa, alcuni giornali spesso e volentieri si inventano scandali, notizie non vere e titoloni a caratteri cubitali pur di vendere qualche copia in più. Qualunque cosa possa attirare l'attenzione del lettore va sempre bene.

È il caso del settimanale americano "Weekly World News" che, come potete vedere nella foto, ha sbattuto in copertina il "mostro" dei videogiochi. Naturalmente falso.

Dice il titolo: "Giovane ucciso da un videogioco". E fa eco l'occhiello: "Studente delle medie muore ai comandi". Per rincarare la dose il sottotitolo spiega che "lo sforzo sovrumano ha cortocircuitato il suo cuore, afferma il medico legale allarmato".

Per rendervi conto di che razza di giornale si tratti date un'occhiata agli altri titoli della copertina. Uno dice "È l'uomo più pigro del mondo! Sua moglie gli fa il bagno e la barba!". Notizia senza dubbio da Premio Pulitzer. Oppure "Vi presentiamo l'uomo che è andato a letto nel 1932 - e da allora ha rifiutato di alzarsi!"

E se ciò non bastasse eccovi l'altro titolo di copertina: "I proiettili d'argento dei poliziotti non riescono a fermare l'indicibile terrore del bambino zombie".

Beh, che dire a questo punto? Mi sembra che i titoli parlino da soli.

## SOFTWARE SPECTRUM

Stanno viaggiando per tutta l'Italia e fra pochi giorni saranno in vendita, i nuovi home computer Spectrum. Qualcuno ha lamentato il "ritardo" della loro immissione sul nostro mercato. In effetti l'importatore ha voluto attendere che la macchina di base fosse appoggiata da un software piuttosto consistente, seguendo una politica di diffusione senz'altro molto aggiornata: infatti sta prendendo piede almeno negli ambienti più avanzati, l'idea che il computer non è che un mezzo per utilizzare il suo software, e non il contrario.

Dunque la notizia è questa: non solo sta finalmente arrivando lo Spectrum, ma sta arrivando anche un bel mucchio di programmi per lo stesso: sono 10 cassette di giochi vari, ad altissimo livello - noi abbiamo personalmente sperimentato un similpacman ed è entusiasmante - più vari giochi di tipo evoluto, come scacchi, Otello, simulazione di volo. Non mancano programmi educativi (storia, geografia, invenzioni, musica, lettura) e validissimi strumenti gestionali, VU calc (gestione dati), VU file (gestione archivi), VU a tridimensionale. Tutti i programmi sono su cassetta, e quindi decisamente economici. L'arrivo dello Spectrum, insomma, sempre più assume l'aspetto di una svolta nella storia della microinformatica domestica.

## LE SALEGIOCO DI TOKYO

In Giappone le consolle da videogames non sembrano incontrare molto successo: il pubblico è chiaramente orientato verso l'acquisto di home computer, poichè oltre a quella di giocare -come le consolle- offrono la possibilità ben più attraente, di programmare da sé.

Ma non si deve credere che questa propensione verso il computer sia in qualche modo dovuta ad un minore interesse dei giapponesi per i videogames: al contrario! A Tokyo le sale-gioco sono enormi e fornitissime, con giochi di ogni genere e tipo, dai più classici ai più futuribili. In generale, però, abbiamo trovato videogames introdotti anche in Italia: in gran voga Turbo, Pengo, Popeye, Puffi, Moon Ranger, Pole Position.

L'unica differenza vera e propria è che essendoci molte case costruttrici di videogiochi giapponesi, i giochi arrivano prima.

Ma la vera sorpresa è nella quantità di giochi, flipper, slot machines, tiri a segno ... e luci: lampadine dappertutto, luci, faretti, a migliaia, sui soffitti, a cascate.

Luci e suoni, decine e decine di videogames che trillano, ululano, sibilano, tintinnano contemporaneamente con grande effetto spettacolare.

## SETTE NUOVI GIOCHI PIU' UN MODULO PER IL VIDEOPAC

Con l'arrivo di sette novità il catalogo di giochi Philips per il Videopac G7000 sale ad un totale di 44 giochi. Le sette novità sono: **Gorilla**, un gioco di labirinto in cui bisogna catturare delle scimmiette inviperite e feroci; **Cannibal**, un altro gioco di labirinto con inseguimento e fuga *a là* Pac-Man; **Combattenti della libertà,** un gioco spaziale nel quale bisogna difendere la galassia dall'attacco extraterrestre; **In fila per quattro**, una specie di dama cinese, "un gioco di posizione ad informazione completa" (qualunque cosa voglia dire, n.d.r.); e **Pick Axe Pete**, in cui il giocatore aiuta Pete e il suo piccone magico a cercare l'oro prigioniero nelle viscere della montagna incantata.

Gli altri due giochi sono due "boardgames", un incrocio tra i tradizionali giochi di società e i videogiochi. Il primo gioco di questa serie è **Alla Conquista del Mondo,** un gioco di simulazione di un ipotetico conflitto mondiale degli anni ottanta; il secondo è **Caccia al Tesoro**, dove alla guida di un manipolo di eroi coraggiosi bisogna stanare il malefico Ring Master e il suo esercito di mostri (Dragons, Orcs e Spydroth Tyrantulus) per recuperare il tesoro nascosto nei sotterranei del suo castello.

Infine, l'ultima novità, è il modulo degli scacchi C 7010.

Un accessorio speciale con cartuccia che si collega al Videopac e trasforma lo schermo in una scacchiera. Il gioco ha sei livelli di abilità e giocando al massimo livello il computer adotterà la strategia chiamata "six ply deep", in cui studierà ogni mossa considerando tutti gli eventuali sviluppi del gioco legati a quella mossa (7 miliardi di possibilità).

Una caratteristica molto interessante del gioco è data dalla rappresentazione sullo schermo del processo di ragionamento sviluppato dal computer.

Le nuove cartucce Philips costano 55.000 lire, mentre i due videogiochi-boardgame sono in vendita al prezzo di 75.000 lire. Il modulo scacchi C7010 costa inveca 245.000 lire.

## DATA AGE IN ITALIA

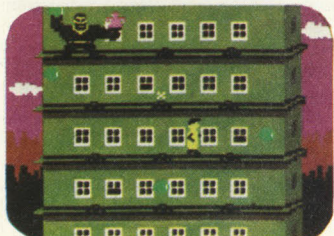
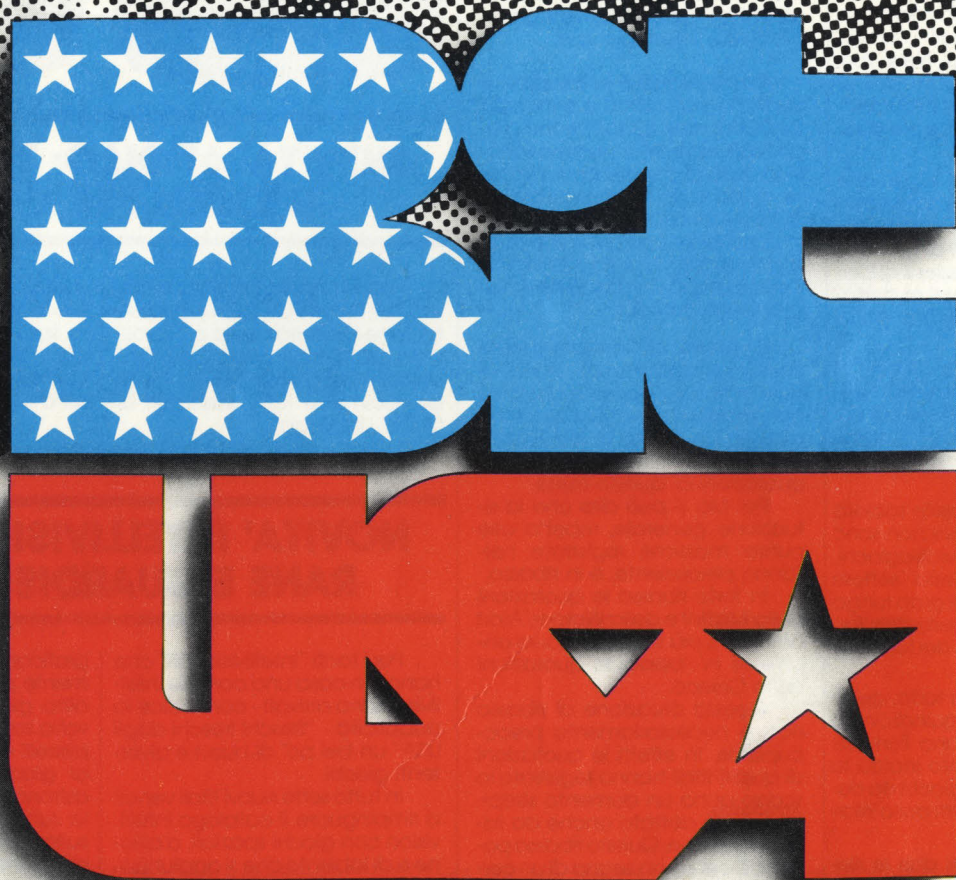
Un'altra marca americana produttrice di sole cartucce-gioco per l'Atari VCS è ora distribuita in Italia. È la Data Age, famosa per aver realizzato il primo "rock'n'roll videogame", distribuita in italia dalla ITP, già distributrice dell'Apollo e della Spectravision. La Data Age si presenta subito alla grande con ben otto titoli, in pratica tutti quelli già disponibili in USA. Questi otto titoli sono: Airlock, Snake, Bugs, Warplock, Encounter at L-5 (già in commercio negli USA dallo scorso anno) e Journey Escape, Frankestein's Monster e Bermuda Triangle, presentati di recente al salone di Las Vegas (vedi articolo in questo stesso numero).

L'indirizzo della ITP è: Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2, 20090 Assago (MI).

## NOVITA' IMAGIC PER L'INTELLIVISION

Sei nuovi titoli vanno ad aggiungersi al catalogo Imagic. Ma la vera novità è che di questi sei cinque sono compatibili con la console Intellivision.

Si tratta di due giochi già usciti per l'Atari VCS (Demon Attack e Atlantis), due giochi originali (Microsurgeon e Beauty and the Beast) e un gioco nuovissimo disponibile per entrambi i sistemi (Dragonfire).

Demon Attack, ormai lo conoscerete, è un gioco da incubo: l'attacco continuo e costante di una schiera di demoni: nella versione per l'Intellivision avrete modo di vedere anche la base spaziale dei terribili demoni. In Atlantis dovete invece difendere nemici: il gioco si svolge di notte e di giorno. Quanti giorni riuscirete a soprawivere? Microsurgeon è un gioco originalissimo e piuttosto particolare: vi trovate all'interno di un corpo umano e dovete in pratica fare il dottore eliminando virus, bacilli e malattie varie. Beauty and the Beast è una variazione fin troppo evidente della storia di King Kong: il vostro obiettivo è liberare la vostra bella dalle grinfie di Horrible Hank che la tiene prigioniera in cima ad un grattacielo. Dragonfire, infine, è la storia di un principe che cerca di recuperare il tesoro di famiglia rubato e custodito da un drago sputafuoco.

BIT USA

**milano 7-11 giugno 1983**

**BIT USA 83: L'UNICA MOSTRA IN ITALIA DEDICATA AL PERSONAL COMPUTER**

Il 1983 è l'anno del Personal Computer e il BIT USA 83 - organizzato dal Centro Commerciale Americano - è la più importante occasione per conoscere da vicino questo affascinante "protagonista" dei nostri giorni.
Il Personal Computer, infatti, non è più unicamente uno strumento di lavoro, ma va sempre più acquistando una sua precisa funzione in ogni settore, dallo studio, allo svago, all'organizzazione domestica, ecc.
Per questi motivi, il BIT USA 83 - unica manifestazione a riunire e presentare tutta la più qualificata produzione MADE IN USA del settore - è in grado di offrire spunti di indubbio interesse sia agli operatori che al pubblico.
Una 'Computer School' - organizzata con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson - sarà, infatti, a disposizione dei visitatori per consentire, sotto la guida di esperti, un reale incontro con le mille e mille possibilità e capacità del 'Personal Computer', mentre un importante seminario verrà dedicato - nei giorni 8 e 9 giugno - al tema "Come aumentare la produttività in ogni reparto della vostra azienda."

Orario della mostra 9-18 continuato

Via Gattamelata 5,
20149 Milano Tel. (02) 46.96.451
Telex 330208 USIMC-I

# LA BORSA DEI VIDEOGIOCHI

Da questo numero, VIDEOGIOCHI seguirà regolarmente - e ne riferirà ai suoi lettori - l'andamento della Borsa di New York per controllare le quotazioni di borsa delle industrie che producono sistemi e cartucce per videogiochi.

È un'informazione in più che ci sembra utile ed interessante fornire ai nostri lettori: i videogiochi sono un gioco ma anche una cosa seria e le oscillazioni di borsa influiscono sui prezzi al dettaglio che il pubblico viene poi a pagare.

Attualmente alla Borsa di New York sono quotati tre titoli: Warner Communications (di cui l'Atari è una sussidiaria), Coleco e Mattel (che incorpora la Mattel Electronics)

Gli interessi di queste società - soprattutto la Warner non sono solo nel campo dei videogiochi, ciò nonostante questo settore delle loro attività è di gran lunga il più importante, quello che fornisce più della metà dei loro profitti.

Nei due grafici a torta, qui riportati apparsi sul quindicinale economico americano Fortune, potete vedere quanto incida la vendita di soli videogiochi da casa nel totale dei profitti della Warner e della Mattel.

Crediamo quindi che le rilevazioni delle quotazioni di borsa di queste società possono essere abbastanza attendibili e quindi fornire un'indicazione dell'andamento dei rispettivi sistemi videogiochi sul mercato americano e, di riflesso, internazionale.

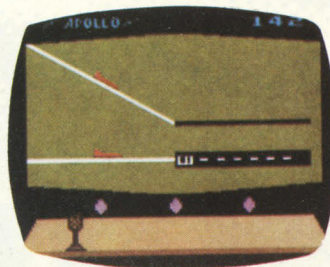
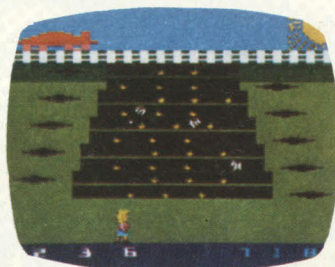
**Come leggere la tabella:** Le quotazioni massima e minima si riferiscono alle 52 settimane precedenti, cioè all'anno precedente la data di rilevazione e indicano appunto le quotazioni massima e minima raggiunte dal titolo in questione. Il valore delle quotazioni è dato in dollari ed indica il costo di una singola azione della società quotata.

**Il punto**: Un'interpretazione delle quotazioni della Borsa di New York sarà possibile a partire dal prossimo numero, quando avremo un punto di riferimento con cui fare un confronto nelle quotazioni di questo mese.

Per ora si può dire che la situazione generale, rispetto alle punte massime registrate nell'anno precedente, è in ribasso.

In forte ribasso le quotazioni della Mattel e della Warner/Atari (WrnCm); più stabili, seppure anch'esse in ribasso, le quotazioni della Coleco.

Questa situazione di ribasso non è necessariamente preoccupante. In effetti le quotazioni di questi titoli hanno registrato lo scorso anno un aumento strepitoso, forse dettato anche da ragioni emotive. Questo ribasso potrebbe essere un segno di un certo assestamento e quindi di un maggiore realismo del mercato e di una raggiunta stabilità del settore.

| Titolo | Quotazioni | | Quotazioni di chiusura al 10/2/83 |
|---|---|---|---|
| | Massima | Minima | |
| Coleco | 27,25 | 4,38 | 22,63 |
| Mattel | 31,50 | 11,38 | 14 |
| WrnCm | 61,38 | 27 | 32,13 |

# NOVITA' APOLLO: TRE NUOVI GIOCHI PER L'ATARI

Anche l'Apollo ha alcune novità per l'Atari VCS. (Questo mese tra tutte le novità uscite o di prossima uscita non avete che l'imbarazzo della scelta). Si tratta di tre nuovi titoli tutti presentati al CES di Las Vegas.

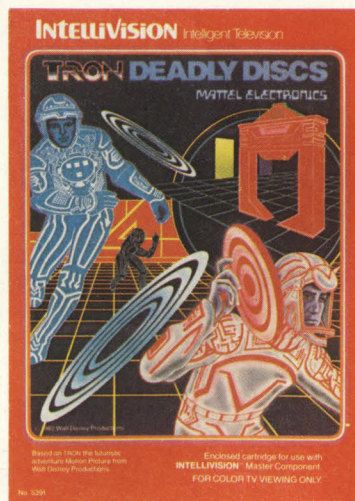
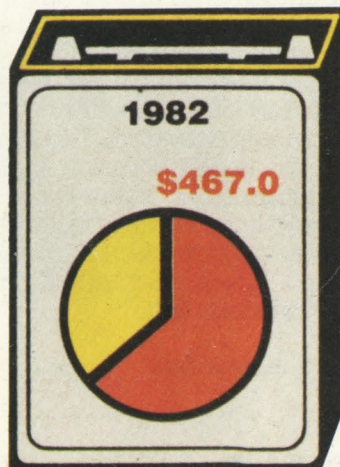
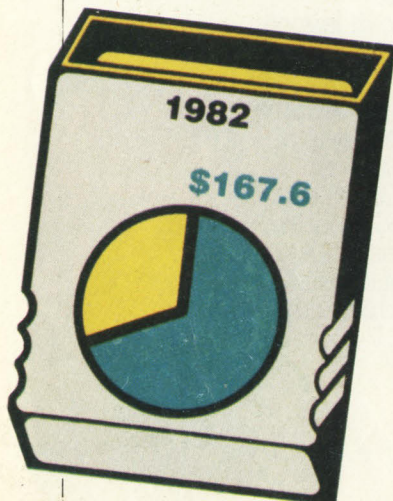
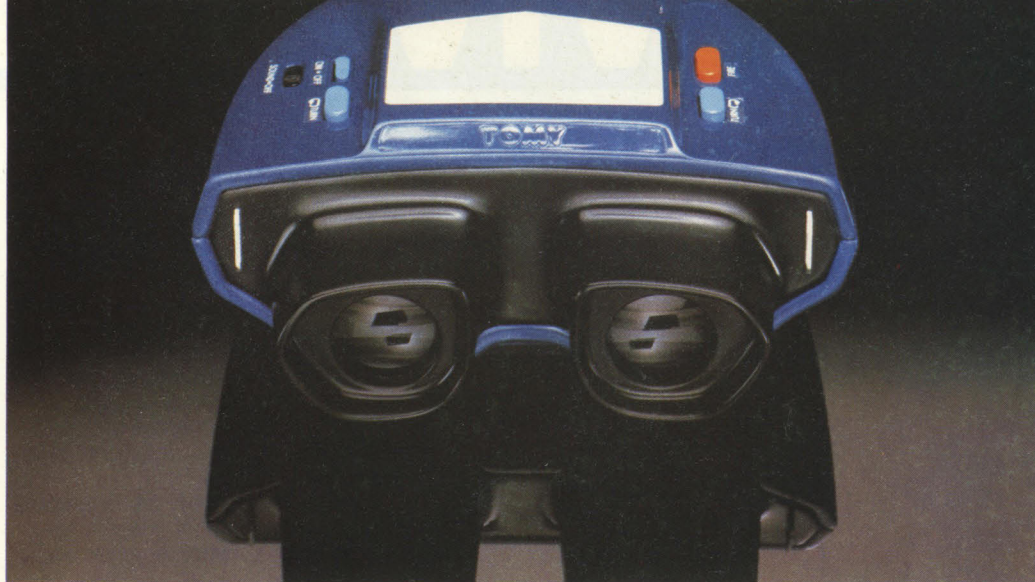
Sono Wabbit, storia di carote e conigli, Guardian, un'avventura spaziale e Final Approach, in cui il giocatore fa la parte di un controllore aereo. I giochi Apollo sono distribuiti dalla ITP.

# NOVITA' INTELLIVISION: TRON, RANE E GUARDIE E LADRI

Per i tanti "Intellivisionari" che hanno in casa una console Intellivion sono arrivati - come dice la pubblicità - "freschi freschi dagli USA" un bel po' di nuovi e divertenti giochi.

In tutto sette nuovi titoli venuti a rimpinguare il catalogo Intellivision con giochi spaziali, d'azione e di labirinto che si aggiungono alla fornitissima serie sportiva e completano l'offerta Intellivision rendendola più varia e quindi più attraente.

I nuovi titoli sono: Lock'n'Chase, la versione elettronica in un labirinto tortuoso di guardie e ladri; Frog Bog, un nuovo gioco "simpatico e carino" con ranocchi, insetti e farfalle sullo sfondo di uno stagno coloratissimo; Tron Deadly Discs, il primo gioco della serie tratta dal film Tron: un gioco graficamente bello e strategicamente perfetto; Night Stalker, un altro gioco di labirinto (questa volta sotterraneo) in cui ragni, pipistrelli e robot danno la caccia al giocatore; Space Hawk, un astronauta solo nello spazio con la sua tuta, un razzo direzionale sulla schiena, una pistola laser e cinque scudi protettivi che galleggia nel vuoto evitando UFO e comete; Utopia, in cui siete nei panni di un governatore di un'isola e dovete dimostrare le vostre capacità di uomo-guida; Sub Hunt, un'infuocata battaglia navale in cui siete al comando di una flotta di sottomarini.

I giochi Intellivision sono tutti distribuiti dalla Mattel Electronics, il cui indirizzo 28040 Oleggio Castello (Novara).

## IMMERSIONE TOTALE CON PLANET ZEON

Giochi veramente nuovi dalla Tomy Sebino, che ci sembra fuori di ogni dubbio l'azienda meglio impostata sulla strata dell'elettronica: una linea di giochi binoculari che vi immergono totalmente nell'azione, accompagnata da un sonoro piuttosto impegnativo, ma escludibile. Planet Zeon è, manco a dirlo, una battaglia spaziale che si gioca a 4 diversi livelli di difficoltà. La tridimensionalità è spettacolare. Funziona a batterie. Nella stessa linea vi sono altri due giochi, Thundering Turbos e Sky Attack.

## AL 21° SALONE DEL GIOCATTOLO L'ELETTRONICA VA FORTE

Dal 25 al 31 gennaio si è svolto a Milano il 21° Salone Internazionale del Giocattolo, una delle più importanti manifestazioni mondiali di settore.

Quest'anno tra gli espositori figuravano diverse società di videogiochi e di giochi elettronici in generale a dimostrazione dell'importanza che l'elettronica va assumendo nel mondo del giocattolo.

Su un'area di 35.000 mq., 878 aziende di tutto il mondo (delle quali 667 erano italiane) esponevano dalla bambole ai trenini, dai veicoli radiocomandati agli strumenti musicali, dai giochi di società ai giochi elettronici.

Per quanto riguarda i videogiochi c'erano alcune novità importanti. Innanzitutto la prima uscita pubblica italiana del ColecoVision e del Vectrex, due nuovi sistemi per videogiochi che entreranno in commercio in Italia fra qualche mese. Poi l'Intellivision con il modulo Intellivoice e parecchi nuovi giochi; l'Atari con novità come E.T., Vanguard e Phoenix; la Data Age - anch'essa per la prima volta in Italia - con otto titoli, l'Activision con in nuovi giochi per l'Intellivision (esposti nello stand Adica Pongo che li distribuirà nelle cartolibrerie e giocattolai). Tutte le novità che avevamo visto circa venti giorni prima a Las Vegas, al Consumer Electronic Show e di cui parliamo nel mega-servizio sul CES a pag.

Altre cose interessanti per i nostri lettori sono tutti gli altri "giochini elettronici" a cristalli liquidi, a diodi luminosi, tridimensionali, ecc.

Su quest'ultimi stiamo preparando un servizio spaciale che uscirà in uno dei prossimi numeri, altrimenti in questo numero di VIDEOGIOCHI non avremmo parlato di nient'altro tranne che di saloni, saloni e ancora saloni.

## NOVITA' ACTIVISION

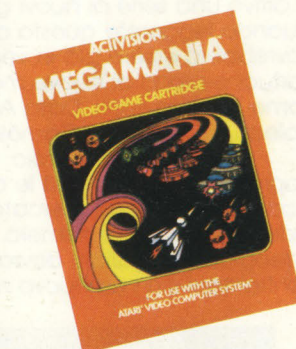
Da marzo sarà disponibile in Italia la cartuccia "Megamania", compatibile con il VCS Atari.

Megamania, premiato come il videogioco più divertente dell'anno dagli "Arcade Awards 1983", è un incubo da indigestione. La vostra astronave è attaccata, invece che dalle solite astronavi aliene, da un'orda di "junk food", cioè il peggior cibo dei self service americani: hamburger, patatine fritte, hot dog, popcorn, ecc.

Attaccano a ondate sucessive ogni volta più abbondanti e insidiose e ogni volta con un diverso metodo e schema d'attacco.

Attenzione a non fare indigestione!

Infine, per la gioia dei possessori di Intellivision, sono arrivati in Italia i primi due giochi Activision per l'Intellivision. Sono il nuovo, é già un grande successo, Pitfall e il movimento Stampede. Ora anche gli "Intellivisionari" potranno condurre Pitfall Harry attraverso la giungla, superando crepacci, stagni infestati da coccodrilli e serpenti a sonagli alla ricerca del favoloso tesoro di Enarc oppure guidare una mandria di "hereford" e "guernsey" dimostrando la loro abilità di cowboy.

P.S. Sky Jinks che abbiamo annunciato il mese scorso non sarà disponibile in Italia prima di maggio. Toglietevi casco e occhiali e rinunciate, per ora, a cimentarvi nella spericolata gara area di Sky Jinks. Ma tenetevi allenati.

# VIVA LAS

**Tutte ma proprio tutte le cartucce-gioco novità del Consumer Electronics Show di Las Vegas. Dall'Activision alla Zimag.**

*di Riccardo Albini*

Se, come dice il proverbio, il buongiorno si vede dal mattino, per videogiochi ed home computer il 1983 sarà un anno super.

Solo un anno fa di questo periodo gli unici videogiochi disponibili sul mercato italiano erano quelli dei cataloghi Atari e Philips compatibili, ovviamente, con i rispettivi sistemi.

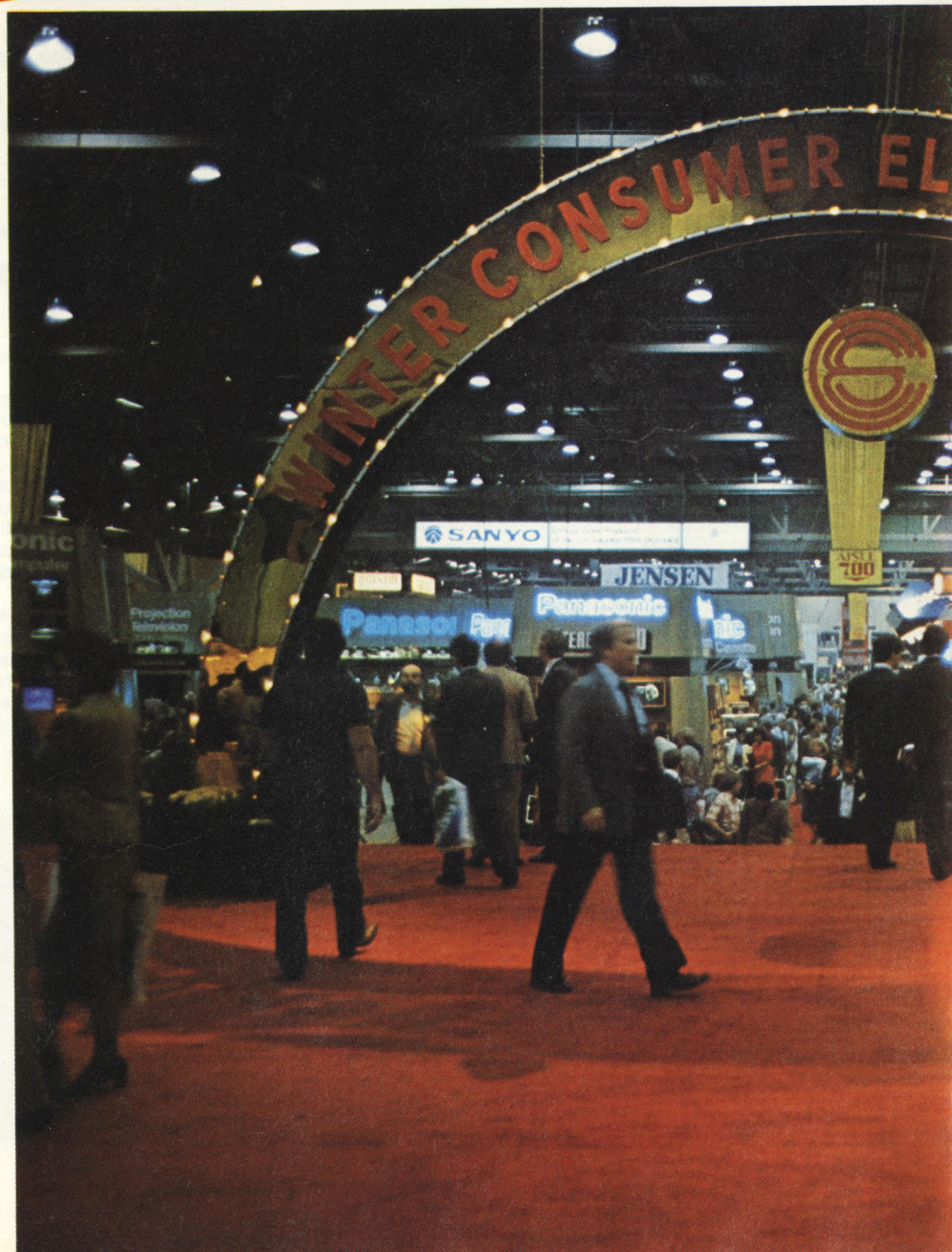
Oggi ci sono le cartucce Activision, Imagic ed Apollo, quelle Atari e Philips uscite in questi dodici mesi e, naturalmente, le cartucce-gioco (e la base) Intellivision.

E non è finita qui. Perchè sono in arrivo una serie di nuovi giochi. Quando leggerete questo articolo dovrebbero essere già in vendita cartucce-gioco di nuove marche come Spectravision, Data Age, Coleco e CBS Video Games.

Secondo un calcolo approssimativo nel 1983 le cartucce-gioco disponibili sul mercato italiano raddoppieranno di numero. E i videogiocatori italiani dovranno confrontarsi con un nuovo ma piacevolissimo problema: l'imbarazzo della scelta.

E questo vale anche per le console. Tre nuovi sistemi dovrebbero fare la loro comparsa nel 1983: il Vectrex della Milton Bradley Video (a fine primavera), con monitor vettoriale da 9" incluso; il ColecoVision (forse a giugno, ma più probabilmente a settembre) e il nuovo Atari 5200 (a fine anno).

Ma ritorniamo al software, cioè ai giochi veri e propri.

Come potete vedere leggendo l'articolo che segue, il numero e la varietà dei titoli in arrivo è, a dir poco,

# S VEGAS

impressionante. Ce n'è per tutti i gusti e tutte le età.

E stavolta non è semplicemente una frase fatta.

A Las Vegas abbiamo visto videogiochi tratti da film, programmi televisivi, fumetti, cartoni animati, libri e, naturalmente, videogiochi da bar. Videogiochi con ambientazioni spaziali, storiche, mitologiche e bucoliche. Videogiochi per l'intera famiglia e bambine in età prescolare.

Certo non tutti i giochi che abbiamo visto a Las Vegas saranno immediatamente disponibili sul mercato italiano. Per la maggior parte bisognerà attendere il prossimo autunno/inverno, se non addirittura il 1984.

Ad ogni modo, la situazione è piuttosto fluida (fin troppo) e può darsi che alcuni distributori italiani abbiano firmato qualche accordo di distribuzione per l'Italia di cui noi, al momento, non ne siamo al corrente. Ma non preoccupatevi, se ci sarà qualche novità VIDEOGIOCHI sarà il primo a saperla e voi subito dopo.

Il fermento di questo giovane settore è comunque scongolvente. Dai tempi di Nolan Bushnell e del suo Pong ne è passata di acqua sotto i ponti, ma nessuno, neanche i più visionari, poteva immaginare che ne sarebbe passata così tanta. E le previsioni per il futuro non fanno certo pensare ad un prossimo periodo di siccità.

Questo fermento è certamente un segno positivo della tenuta alla distanza dei videogiochi, che molti profeti di sventura vedevano come una delle tante mode destinate a scomparire con la stessa velocità con cui sono apparse. A questo punto possiamo senz'altro affermare (parafrasando un famoso detto di Bill Haley) "Videogames are here to stay", cioè i videogiochi sono qui per restarci.

Certo, con tutte le marche di cartucce-gioco che sono entrate in campo in questi ultimi mesi, la concorrenza si farà sempre più agguerrita, ma ciò andrà a tutto vantaggio del videogiocatore che potrà scegliere i giochi migliori decretando così il successo dell'una e dell'altra marca.

Segno di questa vitalità è inoltre il fatto che i nuovi sistemi che entreranno in commercio nel 1983 sono più sofisticati e costosi di quelli che li hanno preceduti.

Tutt'alro che timorosi dei "blitz" pubblicitari delle case produttrici di home computer, che abbassano i prezzi delle loro apparecchiature facendo leva (giustamente) sul fatto che per lo stesso prezzo vi portate a casa un home computer e non soltanto una semplice console per videogiochi, case come l'Atari, la Vectrex, la Coleco e l'Intellivision presentano console "deluxe" che percorrono la strada inversa, almeno per quanto riguarda i prezzi.

Se una tale unità d'intenti verso modelli sempre più costosi e

# VIVA LAS VEGAS

sofisticati non è una semplice coincidenza, vuol dire che costoro non temono la concorrenza degli home computer.

È probabile che prima o poi gli home computer sostituiranno le sole console per videogiochi, questa è sicuramente la tendenza del futuro, ma certamente ciò non avverrà prima di una decina d'anni. E questa non è una nostra opinione soltanto, ma anche quella di molti esperti del settore.

Ecco, questo è quello che ci sembra d'aver capito visitando il Winter Consumer Electronic Show di Las Vegas.

Ora per soddisfare la curiosità di tutti i nostri lettori, qui di seguito riportiamo tutte le novità presentate al WCES 83 dalle case produttrici di cartucce e sistemi per videogiochi (in ordine alfabetico per non scontentare nessuno).

## ACTIVISION

Al CES l'Activision ha presentato sette nuovi giochi (tutti per il VCS) più quattro "anteprime" di giochi che usciranno negli Stati Uniti a primavera inoltrata e in Italia non prima del prossimo autunno.

Dei sette nuovi giochi sopraddetti cinque sono disegnati da altrettanti nuovi "designers" che sono recentemente entrati a far parte dell'Activision. Gli altri due sono creazioni di noti veterinari come Steve Cartwright e Bob Whitehead.

I giochi delle cinque "matricole" sono: **River Raid**, **Spider Fighter**, **Oink!**, **Dolphin** e **Keystone Kapers**.

**River Raid** è un gioco di guerra in cui il giocatore comanda un jet B1 la cui missione è sorvolare il corso di un fiume che si trova nel cuore del territorio nemico e bombardare ponti e depositi di carburante. **Spider Fighter** è un gioco frenetico e senza pausa dove bisogna salvare il raccolto del proprio orto da attacchi continui ed incessanti di ragni velenosi. **Oink!** È la versione elettronica della storia del lupo cattivo e dei tre porcellini: quest'ultimi, rinchiusi nella loro casetta, devono impedire che il lupo gliela faccia crollare a colpi di fiato. **Dolphin**, come si può intuire dal titolo, è un gioco subacqueo.

In un mare turchese una seppia gigante insegue un giocoso delfino attraverso banchi di cavallucci marini. Infine, **Keystone Kapers** fa rivivere gli anni 20 con una caccia al ladro all'interno di un

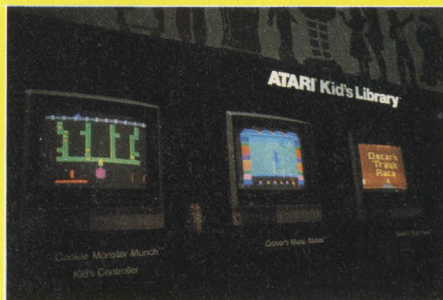
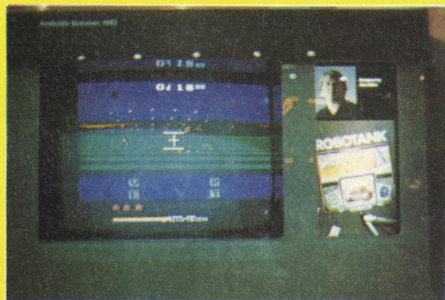
*Il nuovo schermo "Touch Screen" della Vectrex. Nella foto si può vedere il "gioco dell'impiccato": indovinate le parole prima che si formi il disegno dell'impiccato. Per scegliere le lettere basta schiacciare lo schermo tattosensibile.*

*Le quattro "anteprime" dei nuovissimi giochi Activision: Robotank, Enduro, Plaque Attack e Happy Trails.*

*Lo stand della Milton Bradley: un impressionante muro di schermi da 9 pollici della console Vectrex.*

*In tema con la cartuccia-gioco Mash, tratta dall'omonimo film, lo stand della 20th Century Fox era costruito a mo' di ospedale da campo militare.*

*Activision: OINK*

*Activision: DOLPHIN*

*Il nuovissimo gioco tridimensionale (per giocarlo sono necessari gli occhialini rossi e verdi) della Specravision.*

*Rocky Battles the Champ: il gioco del pugilato del Colecovision. Quando i videogiochi diventano cartoni animati.*

*Tre dei nuovi giochi della "Kid's Library" dell'Atari: videogiochi per bambini realizzati in collaborazione con il Children Computer Workshop.*

grande magazzino.

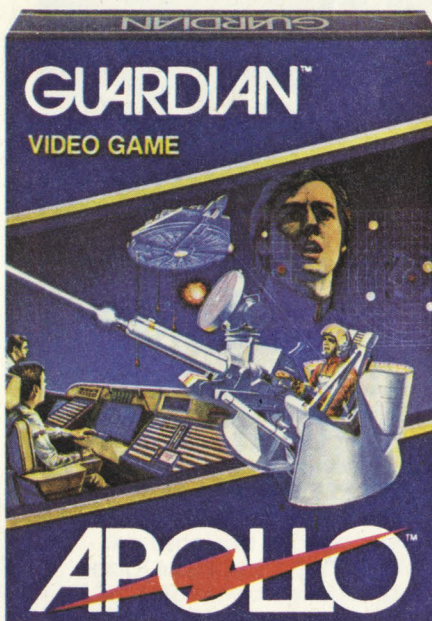
Gli altri due nuovi giochi Activision, **Sky Jinks** e **Seaquest**, sono rispettivamente una pericolosa corsa aerea per la conquista del record di velocità è un'avventura in mare aperto completa di pirati, squali e tesori subacquei.

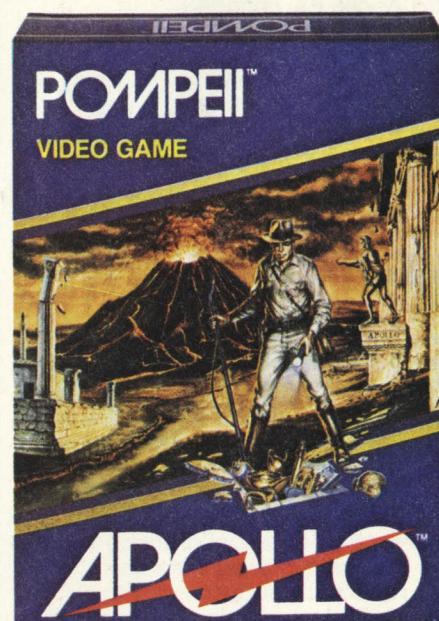
Infine, delle quattro anteprime vi diamo, per ora, solo i titoli con promessa di presentarli più dettagliatamente nei prossimi numeri. Si tratta di Plaque Attack, Enduro e Robotank per il VCS e di Happy Trails per l'Intellivision.

## APOLLO

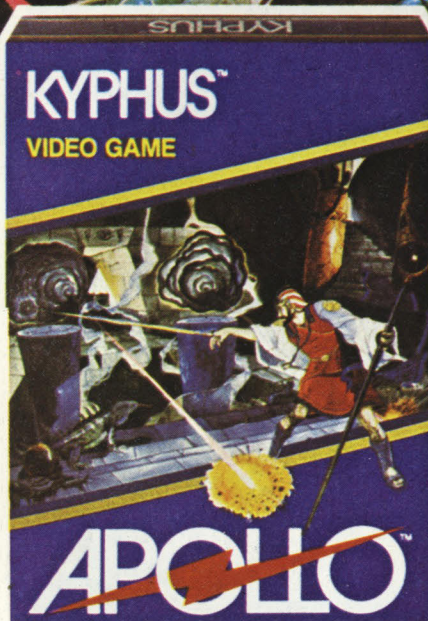
Anche l'Apollo, nonostante abbia avuto recentemente dei problemi finanziari, era presente al CES con parecchie novità.

Innanzitutto, sei nuovi giochi per l'Atari VCS, in secondo luogo un nuovo "look" per le confezioni delle cartucce gioco.

I sei nuovi giochi Apollo sono: **Guardian**, dove un'astronave androsiana staziona sopra la vostra postazione al di fuori della portata dei vostri laser lanciando bombe termo-molecolari che possono penetrare il vostro campo di forza che protegge tre pianeti della vostra galassia; **Wabbit**, in cui il giocatore è un contadino intento a proteggere il suo raccolto di carote da un gruppo di golosissimi conigli; **Pompei**, il nome

*Apollo: GUARDIAN*

già da l'ambientazione, l'obiettivo è recuperare gli antichi tesori ritornati in superficie dopo l'eruzione del Vesuvio (a proposito non è un errore di stampa, nel titolo originale Pompei è proprio con due "i"); **Kyphus**, un gioco d'ambientazione egiziana in cui siete nella parte di un potente mago alla ricerca delle leggendarie pergamene del tempo nascoste nel labirinto di stanze della piramide di Kyphus; **Final Approach**, in cui siete

*Apollo: POMPEI*

un controllore aereo al lavoro sulla torre di controllo dell'aereoporto e dirigete il traffico di aerei in arrivo e partenza; **Squoosh**, siete nei panni del presidente dell'Apollo Grape Juice Company costretto a pigiare l'uva con le mani o coi piedi perchè il "pigiatore" automatico s'è guastato e fa le bizze.

La seconda novità è che l'Apollo ha cambiato il disegno grafico delle confezioni delle

Apollo: KYPHUS

cartucce. È più stilizzato, con la scritta Apollo più grande e attraversata da una saetta rossa. Il nuovo "package" è stato studiato per evidenziare il nome Apollo negli scaffali dei negozianti che, in una situazione competitiva come quella odierna, sono sommersi in un mare magno di titoli e marche.

## ATARI

Lo stand Atari era uno dei più grossi tra tutti quelli di videogiochi. Naturalmente l'Atari aveva un nome e una posizione da difendere e anche lo stand aveva la sua importanza.

Ma forse le dimensioni in metri quadri dello stand Atari erano determinate da ragioni pratiche: cioè dalla necessità di farci stare così tante novità come quelle che la società di Sunnyvale ha presentato al CES. Tanti nuovi giochi per il VCS 2500 e tanti nuovi giochi per il VCS 5200 più il 5200 stesso (ovviamente), giochi fatti apposta per i bambini e una nuova linea di comandi e accessori chiamata "Proline".

Ma andiamo con ordine.

I giochi per il VCS 2600. A Las Vegas l'Atari ha presentato undici nuovi giochi, per la maggior parte versioni di popolari giochi a gettore, a cominciare dalla "Donna dell'Anno", ovvero Ms. Pac-Man, che insieme a Centipede e Vanguard sono da poco disponibili anche in Italia.

Gli altri titoli - vere e proprie novità - sono **Dig Dug**, in cui un minatore all'interno del mondo sotterraneo da lui abitato si crea il suo labirinto per sfuggire a Fygar, il drago sputafuoco; **Kangaroo**, in cui mamma canguro deve liberare il suo piccolo, rapito e tenuto prigioniero da scimmie impazzite; **Jungle Hunt**, altra trasposizione bar/casa del popolare videogioco in cui Tarzan tenta di superare diversi ostacoli naturali per arrivare a liberare la sua bella; **Phoenix**, altra versione da casa di un bellissimo gioco da bar nel quale bisogna colpire ondate dopo ondate di pericolosi uccelli da guerra per avere la possibilità di distruggere l'ammiraglia nemica; **Galaxian**, altro grosso successo da bar in cui una flotta di astronavi alate attacca a ondate di uno, due o tre la vostra navicella, unica barriera contro le loro mire di distruzione.

Gli ultimi tre giochi per il VCS 2600 visti a Las Vegas sono invece tre giochi sportivi della serie Realsports e cioè **Football** (americano cioè), **Tennis** (che presenta un'interessante possibilità di programmare il proprio nome sul tabellone segnapunti) e **Soccer** (il nostro calcio) in cui controllate tre giocatori su un campo a scorrimento orizzontale.

Per il VCS 5200 l'Atari ha presentato tredici nuovi e stupendi giochi con una grafica e una giocabilità eccellenti. Tutto un'altra cosa rispetto al vecchio 2600.

Alcuni giochi per il 5200 sono già usciti - o usciranno tra breve - per il 2600.

I giochi adattati da quelli da bar sono quasi identici all'originale sia nella definizione grafica che negli effetti sonori. Dieci, dei quindici giochi per il 5200 presentati a Las Vegas, sono adattamenti bar/casa: **Defender, Centipede, Qix, Kangaroo, Jungle Hunt, Pac-Man, Vanguard, Pole Position** (una spettacolare corsa di Formula 1) e **Space Dungeon**.

Un altro nuovo gioco è **Countermeasure**, in cui bisogna salvare la città di Washington dalla minaccia di terroristi che si sono impadroniti di una base missilistica.

Infine cinque giochi della serie Realsports per il 5200: **Tennis, Basketball, Baseball, Football** e **Soccer**. Cinque giochi di alta simulazione sportiva, con grafica e giocabilità incredibili.

Altra novità Atari è la

produzione di giochi ideati appositamente per i bambini dai 3 ai 12 anni. La serie di giochi - attualmente cinque titoli - si chiama Atari Kid's Library ed è stata sviluppata in collaborazione con il Children Television Workshop - i creatori di "Sesame Street" - che allo scopo hanno appositamente creato il Children Computer Workshop.

## COLECO

Dopo l'incredibile successo del 1982, la Coleco ha deciso di aprire il 1983 con una serie di novità che dovrebbero, a detta degli esperti di marketing, dare un'ulteriore spinta alla diffusione e alle vendite del ColecoVision. Inoltre, numerose nuove cartucce per il VCS Atari e per l'Intellivision, per la maggior parte adattamenti di popolari giochi a gettone, dovrebbero imporre il nome Coleco anche tra i possessori di altri sistemi.

Nei primi sei mesi dell'83 la Coleco introdurrà (in USA) quindici nuovi giochi per il ColecoVision: di questi dieci sono adattamenti di videogiochi da bar, uno è tratto da un film, tre sono giochi sportivi e l'ultimo è un videogioco di blackjack/poker.

Eccoli uno per uno: **Space Fury**, una battaglia spaziale che si apre con la terribile faccia del Comandante Alieno che vi sfida allo scontro; **Space Panic**, nel quale bisogna eliminare i terribili mostri spaziali correndo lungo i piani di una gigantesca struttura metallica; **Victory**, al comando di una nave

*Coleco: BUCK ROGERS*

*Coleco: POKER*

stellare dovete difendere il vostro pianeta da un attacco di alieni paracadutati; **Donkey Kong Junior**, il secondo episodio della saga di Donkey Kong: questa volta il cattivo è Mario; **Looping,** gran volte, ascensioni e picchiate in una pericolosa missione aerea; **Gorf**, siete l'ultimo baluardo a difesa della galassia minacciata dal malvagio robot Gorf; **Pepper II**, un gioco di labirinti con rotaie e porte che si chiudono in un lampo; **Mr. Do**, un gioco di velocità, abilità e strategia ambientato in un frutteto di ciliegie; **Buck Rogers on the Planet of Zoom**, una stupenda prospettiva grafica per un'avventura spaziale di Buck Rogers sul pianeta Zoom; **Slither**, in un deserto colorato dovete sfuggire serpenti velenosi e altre creature poco simpatiche; **Rocky Battles the Champ**, un incontro di pugilato elettronico che vi farà quasi credere di essere sul ring; **Skiing**, un gioco di alta coordinazione in una cartuccia-gioco che mette per la prima volta il giocatore nella prospettiva dello sciatore; **Contact Football**, versione elettronica e piuttosto realistica del popolare sport americano; **Contact Baseball**, un altro gioco sportivo che darà del filo da torcere all'egemonia Intellivision sullo sport elettronico; **Ken Uston Blackjack/Poker**, ad ogni partita un nuovo mazzo di carte per tentare la fortuna al tavolo verde elettronico.

Come abbiamo già detto, anche per quanto riguarda l'Atari e l'Intellivision la Coleco ha in serbo molte novità: ben sette nuovi giochi per l'Atari VCS e undici per l'Intellivision. Molti titoli sono gli stessi previsti per il ColecoVision - di cui abbiamo appena parlato - e cioè **Donkey Kong Junior, Looping, Mr. DO** (per entrambi i sistemi); **Pepper II** (per l'Intellivision) e **Rocky Battles the Champ** (per il VCS).

Gli altri titoli sono **Zaxxon, Turbo** e **Smurf Rescue in Gargamel's Castle** (per entrambi i sistemi) e **Venture, Mouse Trap, Lady Bug** e **Cosmic Avenger** (per il solo sistema Intellivision).

## COMMAVID

Un'altra marca piuttosto nuova formata da alcuni laureati in scienze informatiche passati al redditizio mondo dei videogiochi. A Las Vegas hanno presentato tre nuovi giochi che si aggiungono ai quattro già esistenti nel catalogo Commavid. Questi tre nuovi giochi sono: **Cakewalk**, nella quale il giocatore veste i panni di un pasticciere intento a salvare le torte trasportate verso una fine certa dal nastro trasportatore impazzito; **Rush Hour**, che vi fa vivere le fantasie da ingorgo stradale in cui vi vien voglia di passare attraverso il traffico come uno schiacciasassi; **Stronghold**, un'avventura spaziale con campi di forza rotanti e alieni striscianti.

Gli altri quattro giochi Commavid, già da mesi in commercio in USA, sono **Mission Omega, Miners of Minos, Cosmic Swarm** e **Room of Doom**, quest'ultimo vincitore di un Certificato di Merito degli Arcade Awards per la cateogira dei giochi d'azione.

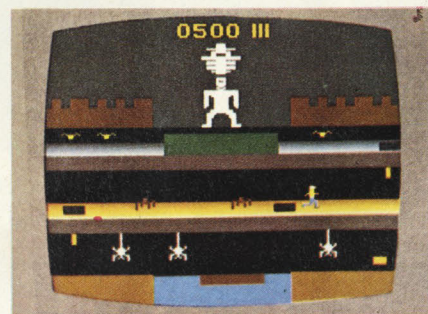
*Commavid: MISSION OMEGA*

*Commavid: ROOM OF DOOM*

## DATA AGE

La Data Age è una società da poco entrata nel settore dei videogiochi ma già piuttosto attiva. Nata lo scorso anno, si presentò sul mercato statunitense con cinque titoli di buona fattura. A Las Vegas il catalogo giochi è salito a otto con tre nuovi titoli tra cui il fin troppo citato - anche da noi - **Journey Escape**, il primo e per ora unico videogioco basato su personaggi realmente esistenti e cioè il gruppo pop-rock dei Journey.

Gli altri nuovi titoli sono **Frankestein's Monster**, nel quale il giocatore deve farsi strada attraverso il cimitero di Transilvania fino al nefando castello del Dr. Frankstein per impedirgli di portare a termine la sua creatura, e **Bermuda Triangle**, dove bisogna scoprire il mistero del famoso triangolo vicino alla costa atlantica degli USA nel quale sono scomparsi misteriosamente aerei e navi.

Gli altri titoli "pubblicati" in precedenza sono **Airlock**, in cui siete al comando di un sottomarino nucleare in disuso; **Sssnake**, un'avventura di caccia nella leggendaria Amazzonia dove la preda è il cacciatore braccato da

*Data Age: FRANKESTEIN'S MONSTER*

Pterodattili e altri animali preistorici; **Encounter at L-5**, una colonia spaziale inerme è sotto un pesante attacco da parte degli spietati Megalytes; **Bugs**, armati di un solo fucile ultrasonico siete stati mandati ad esplorare un pianeta sconosciuto abitato da Superinsetti intelligenti; **Warplock**, dove siete all'interno di una distorsione spazio temporale che potrebbe immobilizzarvi e rendervi facile preda di una banda di pirati dello spazio.

*Data Age: BERMUDA TRIANGLE*
*I JOURNEY ...*
*IN CARNE ED OSSA*

## GCE

Sicuramente lo stand GCE al CES vanta un record: quello del maggior numero di schermi esposti. Schermi del sistema Vectrex, il primo con monitor incorporato nella console. Da poco uscita in USA la console Vectrex aveva in catalogo, prima Las Vegas, tredici titoli diversificati (secondo le denominazioni GCE) in missioni intergalattiche, avventure terrestri e incontri sportivi. Ora il catalogo è salito a 19 titoli compreso un gioco "parlante" - Spike - che non necessità alcun modulo o interfaccia particolare come avviene invece per l'Intellivision e il Philips Videopac.

I sei nuovi titoli sono: **Web Warp** (della serie missioni intergalattiche), in cui il giocatore è rappresentato da una figura alata minacciata da una serie di creature sinistre provenienti da una tela di ragno. Per la serie avventure terrestri sono stati presentati tre titoli: **Bedlam**, in cui il giocatore deve combattere contro minacciosi alieni che si dirigono verso di lui da direzioni diverse aumentando man mano di numero e in velocità; **Fortress of Narzod**, in cui bisogna distruggere i guardiani della fortezza di Narzod per entrarvi e prederne possesso; **Spike**, la prima cartuccia parlante per il sistema Vectrex, una storia d'amore e d'avventura in cui il nostro eroe deve salvare la sua amata Molly dalle grinfie del cattivo Spud. Le ultime due sono due cartucce sportive: **Heads-Up**, il gioco del calcio, e **Flip-Out**, una versione elettronica del flipper.

## IMAGIC

"Domanda: che cos'hanno in comune la Mattel, l'Atari, l'Odissey 2 e il Vic 20?" "Risposta: Software Imagic".

Così inizia il comunicato stampa che presenta i nuovi giochi - ben 17 - annunciando che sono in produzione per tre sistemi (Atari, Intellivision e Odissey 2 o Philips Videopac) e due home computer (Atari 400/800 e Vic 20).

I nuovi giochi presentano eroi mitologici e fiabe, ambientazioni contemporanee e mondi spaziali.

Alla testa della lista Imagic è Demon Attack in versione per il Vic 20, l'Odissey 2 e l'Atari 400-800 e Seguè Atlantis, anch'esso in versione per l'Odissey 2 e l'Atari 400/800.

Per l'Intellivision sono stati presentati otto nuovi giochi: **Ice Trek**, nel quale un avventuriero nordico deve attraversare una tundra ghiacciata evitando pericolosi caribu, costruire un ponte di ghiaccio e poi lanciare saette fiammeggianti per liquefare il castello del "Gigante Gelo"; **Dragonfire**, in cui un principe cerca di recuperare il tesoro della famiglia reale custodito da un drago che l'ha spodestato dal trono; **Swords & Serpents**, in cui un mago e un cavaliere uniscono le loro forze per sconfiggere un drago che fa la guardia ad un favoloso tesoro (questi draghi però!, non li facevo così venali, n.d.r.); **Dracula**, dove il giocatore è il Conte di Transilvania in persona che durante una tempesta con tuoni e fulmini deve ritornare alla sua tomba prima che spunti l'alba o che venga scoperto da un poliziotto (la grafica è stupenda); **Tropical Troubles**, è un'avventura dopo un naufragio, su un'isola tropicale nella quale l'eroe deve cercare di salvare la sua bella; **Safecracker**, è un gioco di guardie e ladri con grafica tridimensionale nel quale il gicoatore è il ladro; **Truckin**, mette alla prova due camionisti in una corsa contro il tempo attraverso gli Stati Uniti.

Gli ultimi giochi Imagic sono quattro novità per l'Atari VCS: **Dragonfire**, lo stesso gioco della versione Intellivision; **Shootin' Gallery**, un tiro al bersaglio da luna park ideale per bambini dai cinque ai nove anni; **Escape From Argos**, in cui Giasone in sella a Pegaso sfida le Furie dell'antica Grecia; **Sky patrol**, l'asso volante della prima guerra mondiale a bordo di un pallone ricognitore sorvola silenziosamente le linee nemiche.

Imagic: SAFECRACKER

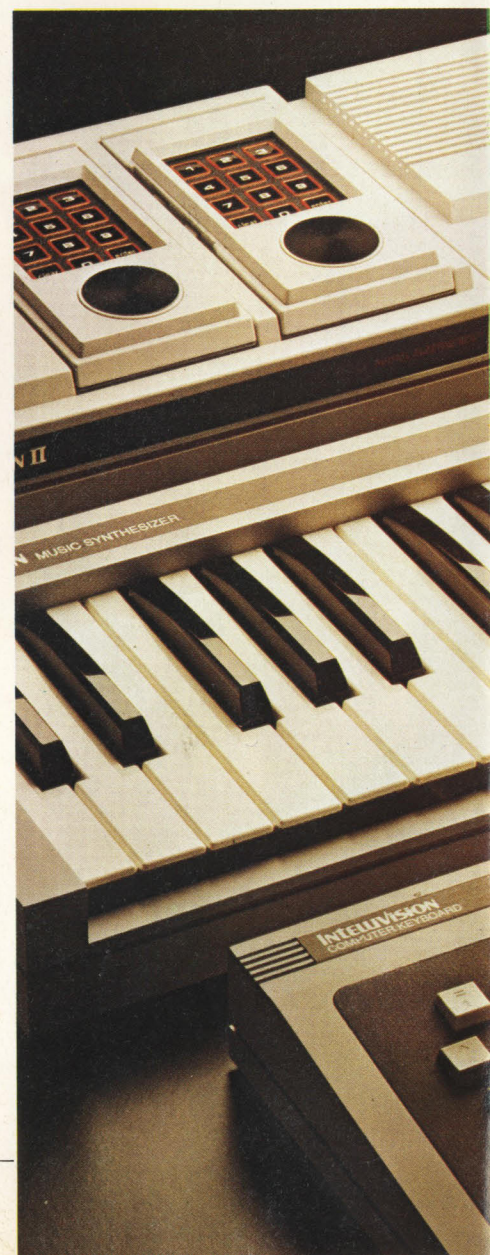
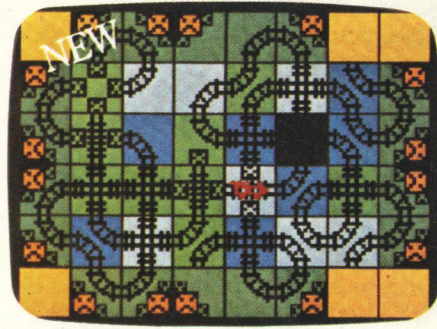
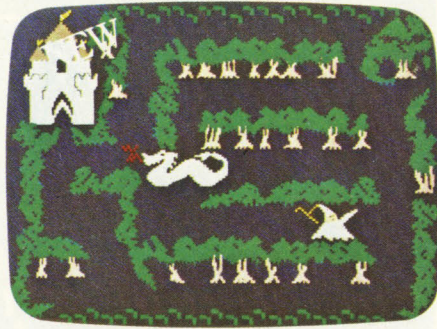
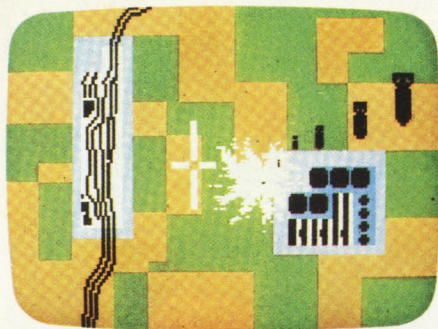
Imagic: TRUCKIN

Imagic: DRACULA

## MATTEL

La Mattel Electronics ha fatto indubbiamente le cose in grande, non solo per le dimensioni dello stand (uno dei più grandi) ma soprattutto per il numero di cartucce-gioco

Mattel: MYSTIC CASTLE

Mattel: LOCO MOTION

presentate e per la presentazione dell'Intellivision II.

Cominciamo dalle cartucce. Oltre a quelle compatibili con la console Intellivision è stata rafforzata con un buon numero di cartucce la M Network, la linea di cartucce Mattel per l'Atari VCS. Alle nove già in vendita negli Stati Uniti, tutte derivate da titoli disponibili per l'Intellivision, la Mattel ha aggiunto ben quindici titoli, di cui cinque facenti parte della nuova serie per bambini. Questa serie prevede giochi tratti da personaggi popolari tra i più piccoli come i **Flinstones**, la famiglia preistorica, e **Scooby-Doo**, il grosso cagnone dei cartoni animati e dei fumetti. Gli altri tre titoli sono **Rocky e Bullwinkle, Master of the Universe** e **Kool-Aid Pitcher Man.**

Le altre dieci cartucce-gioco per il VCS sono **Tron Deadly Discs, Burger Time, Loco-Motion, Adventures of Tron, Advanced Dungeon & Dragons, Air Raiders, XI Olympics, Star Strike, Computer Revenge** e **In search of the Golden Skull** (questi due ultimi giochi avranno però un titolo diverso).

Per quanto riguarda i videogiochi per l'Intellivision per l'83 saranno introdotti dodici nuovi giochi (per l'Italia saranno qualcuni in più perché non abbiamo contato quelli entrati in commercio in USA in tempo per il periodo di Natale e non ancora arrivati qui da noi).

Ecco i titoli e le descrizioni di questi dodici giochi: **Major League All Star Baseball,** un'altra versione elettronica dell'"America's Pastime" ancora più fedele all'originale della precedente, con palle battute in volo e scivolate in base; **Loco-Motion,** tratto da un gioco a gettone è un gioco di strategia e abilità in cui si è al comando di un treno lungo un percorso tortuoso ed imprevedibile; **Mission X,** alla guida di un bombardiere siete stati incaricati di portare a termine una missione segretissima in territorio nemico; **Buzz Bombers,** armati di un solo spray di repellente dovete sostenere l'assalto di uno sciame di api; **Arctic Square**, in cui il giocatore è un pinguino circondato da un gruppo di pinguini rivali che deve far cadere in acqua schettinandogli intorno; **Advanced Dungeon & Dragons Treasure of Tarmin,** probabilmente il titolo più lungo nella storia dei videogiochi per questa cartuccia nella quale il giocatore deve recuperare il Grande Tesoro del Minotauro sfidandolo nel suo stesso covo; **Royal Dealer**, un tavolo verde elettronico con giochi meno popolari come Rummy e Gin Rummy; **Mystic Castle**, un nuovo e bizzarro gioco di fantasia medioevale in cui il giocatore è un cavaliere armato in lotta per la sua sopravvivenza; **Sharp Shot**, quattro giochi di tiro al bersaglio in una sola cartuccia ideata appositamente per i più piccoli; **Shark! Shark!**, la legge della giungla o meglio del mare applicata ad un videogioco: il pesce più grande mangia il più piccolo e voi siete uno dei piccoli; **USCF Chess**, il gioco degli scacchi in versione elettronica: si può giocare contro un avversario, contro il computer oppure guardare il computer giocare contro se stesso; **XIV Winter Olympics**, due sport invernali quali il salto con gli sci e il bob sono i nuovi giochi di questa cartuccia.

Oltre a queste cartucce la Mattel ha presentato cinque cartucce "parlanti" da utilizzare con il modulo Intellivoice. Sono **Tron Solar Sailer**, un incubo numerico in cui bisogna decodificare il Programma di Controllo del computer; **Space Shuttle**, dove siete al comando della navicella Columbia dal decollo all'atterraggio; **Bomb Squad**, nella parte di un artificiere dovete disinnescare la bomba dei terroristi prima che distrugga la città; **B-17 Bomber**, guidate un bombardiere in missione sull'Europa durante la 2ª Guerra Mondiale; **Space Spartans**, dove siete al comando di un'astronave in mission di esplorazione ai confini dello spazio.

Ed ora veniamo all'Intellivision II. A differenza del nuovo Atari questa console mantiene lo stesso "standard", quindi la compatibilità con le cartucce già in circolazione. In più presenta due moduli d'espansione piuttosto interessanti. Il primo è un adattatore per le cartucce compatibili con il VCS; il secondo è un adattatore per computer che consente di trasformare l'Intellivision II in un home computer in grado di accettare diverse periferiche come la tastiera (finalmente!) e il Music Synthesizer per imparare a suonare e comporre musica. Per ora ci fermiamo qui, ma in uno dei prossimi numeri parleremo più diffusamente dell'Intellivision II e di tutte le possibilità che è in grado di offrire: per ora vi basti sapere che sarà disponibile un programma per creare da soli nuovi giochi utilizzando

addirittura dei personaggi di videogiochi Intellivision già esistenti.

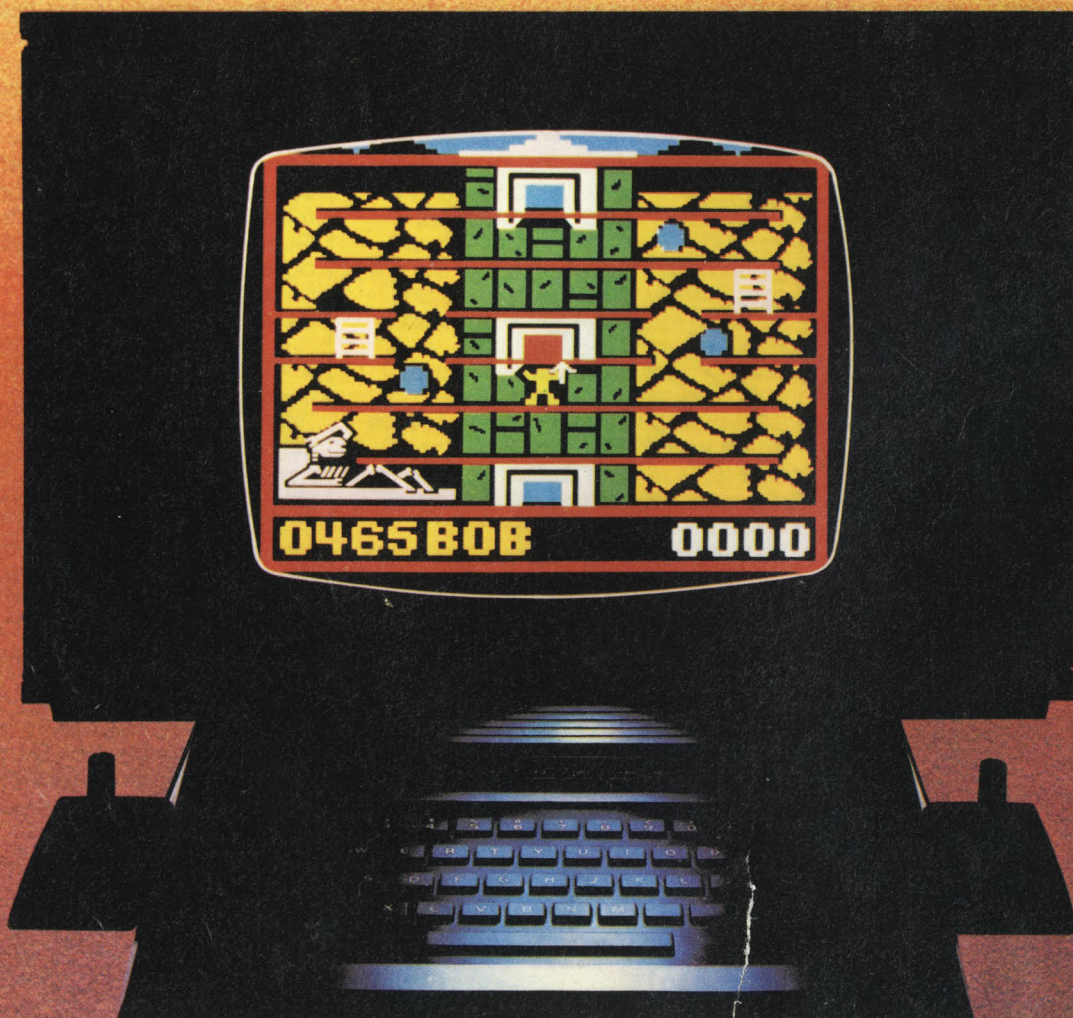
## ODYSSEY

Molto grande e "sfarzoso" e con in più un robot parlante lo stand della Odyssey che con il suo sistema Odyssey² (che, lo ripetiamo un'altra volta, in Italia è il Philips Videopac G 7000, n.d.r.) è la terza potenza nel mondo dei videogiochi.

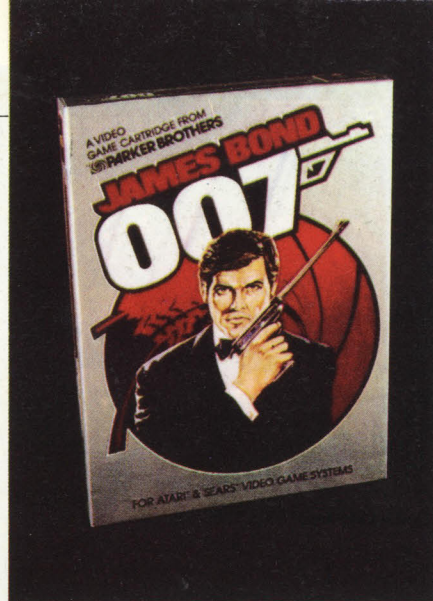
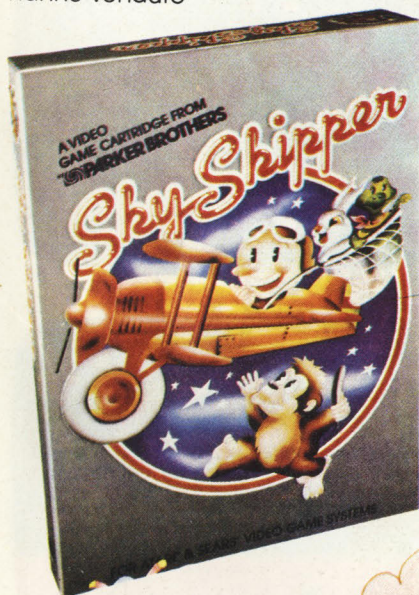
Anche qui molte novità. Tante nuove cartucce gioco e un modulo vocale - chiamato The Voice (come Frank Sinatra) - per generare voci e suoni. Grazie alla tastiera della console è possibile utilizzare il modulo vocale in modo nuovo e simpatico. A Las Vegas sono state presentate tre cartucce-gioco che sfruttano le possibilità del modulo vocale e ne sono state annunciate altre cinque di prossima produzione. Le tre cartucce-gioco parlanti sono: **S.I.D. The Spellbinder**, che combina la velocità di un gioco spaziale con le possibilità di un gioco parlante: il modulo vocale dice le parole ed il giocatore deve scriverle - tramite la tastiera - in modo corretto. Se ci riesce guadagna le munizioni per sventare l'attacco di S.I.D.; **Nimble Numbers N.E.D.**, che combina in una sola cartuccia tre diversi giochi matematici ideali per gli alunni delle scuole elementari; **Type & Tell**, un "word processor" parlante che pronuncia qualunque parola voi componiate con la tastiera.

Oltre a questi tre giochi, le novità Odyssey consistevano in altri nove titoli per la console Odyssey². Eccoli: **K.C's Crazy Chase**, un'altra avventura del robot divoratutto di

*Odyssey: TIMELORD ATTACK*

*Odyssey: PICK AXE PETE*

Cannibal, questa volta contro i Dratapillar mangia-alberi di Venere; **P.T. Barnum's Acrobats**, due acrobati si esibiscono in un numero senza rete cercando di far scoppiare dei palloncini colorati; **Turtles**, un gioco di labirinto con tartarughe e scarafaggi; **Smithereens**, un duello medioevale con catapulte lanciaproiettili e una grafica molto curata; **Killer Bees**, nel quale il giocatore manovra delle api terrestri in difesa della Terra invasa da api aliene; **Attack of the Timelord**, una corrente magnetica trasporta la vostra macchina del tempo nella dimensione proibita di Spyrus the Deathless, il tutto condito da una supergrafica: **Pick Axe Pete**, le avventure di Pete il minatore ridisegnate con una grafica più dettagliata; **Freedom Fighters**, un altro "remake" con veduta delle costellazioni che appartengono alla galassia che state esplorando; **Baseball**, il gioco è come il precedente dallo stesso titolo, ma stavolta potete vedere le basi, la montagnetta del lanciatore e perfino il pubblico sugli spalti.

## PARKER BROTHERS

La Parker Brothers è famosa nel mondo per il gioco del Monopoli, di cui detiene i diritti mondiali. Recentemente ha tentato di rinverdire la sua fama (non che ce ne fosse bisogno) buttandosi nei videogiochi e i risultati delle primle due cartucce-gioco, **Frogger** e **The Empire Strikes Back**, sono stati piuttosto soddisfacenti. Infatti, questi due videogiochi hanno venduto

*Brothers: JAMES BOND 007*
*Parker: STRAWBERRY*

insieme oltre 3 milioni di unità. Nel novembre dello scorso anno la linea di giochi Parker Brothers è stata rinfoltita da due titoli, **Amidar** e **Spider Man**. I progetti della Parker Brothers per l'83 sono molto ambiziosi. È prevista l'introduzione di 16 nuovi videogiochi e di software per i computer più diffusi. Al momento si conoscono i titoli di 12 giochi Parker Brothers. Si tratta di un mix ben assortito di giochi tratti da film, da popolari videogiochi a gettone e addirittura da libri famosi come "Il signore degli Anelli". Il titolo della cartuccia-gioco, **The Lord of the Rings I**, suggerisce che possiamo aspettarci un numero 2 e forse altri ancora. Altra serie ad eposodi, se così vogliamo chiamarla, è quella di "GuerreStellari". La Parker Brothers ha i diritti esclusivi per la trasposizione di episodi e scene dei film della saga di Luke Skywalker su videogioco. Oltre al già citato **The Empire Strikes Back** sono in arrivo altri tre videogiochi ispirati a Guerre Stellari: **Jedi Arena** e **The Revenge of the Jedi I** e **II** (Revenge of the Jedi è il titolo del terzo film della serie).

Gli altri titoli sono **Reactor, Sky Skipper, Super Cobra** e **Tutankham** della serie "Arcade Games" ovvero della serie giochi da bar; poi **James Bond Agent 007** e **The Incredible Hulk** e, infine, **G.I. Joe** e **Strawberry Shortcake Musical Matchups** ispirati a due personaggi molto popolari tra i più giovani. Quest'ultimo titolo, a quanto ci risulta, è il primo videogioco espressamente creato ed indirizzato al pubblico delle bambine in età da scuola elementare.

## SPECTRAVISION

La Spectravision è già presente in Italia, dove è entrata da poco con un catalogo di sei titoli. Dopo Las Vegas i titoli sono saliti a nove (tutti compatibili con il VCS). I tre nuovi giochi sono **Master Builder, Glactic Tactic** e **Mangia.** Quest'ultimo, il cui titolo e proprio in Italiano, "narra" le vicende di una famiglia italo-americana la cui madre ha preparato al figlio (comandato dal giocatore) il suo piatto di pastasciutta preferito. Per mostrare la sua riconoscenza alla madre il figlio deve mangiare tutta la pastasciutta. Sembra ridicolo, vero? Beh, a nostro avviso lo è.

Ma le novità della

Spectravision: MANGIA

Spectravision non si fermano qui. Sempre a Las Vegas è stato presentato il primo videogioco da casa tridimensionale. Si chiama **Vortex** e dovrebbe essere il primo di una serie. Sarà disponibile per il VCS e per gli home computer Atari 400/800, Commodore VIC 20 e Texas Instruments 99/4A. Per giocarlo e per apprezzare la tridimensionalità bisognerà indossare un paio di occhialini speciali (quelli con una lente verde e una rossa) che sono forniti a corredo con il gioco.

Vortex è un gioco spaziale nel quale il giocatore è al comando di un astronave intergalattica. L'obiettivo è guidarla nello spazio attraverso una pioggia di meteoriti, difendendosi allo stesso tempo dall'attacco di veicoli spaziali alieni.

## SEGA

Tra tutti gli slogan per pubblicizzare la propria "linea" di videogiochi, la Sega vanta sicuramente il migliore: "Abbiamo installato 20.000 basi missilistiche in America senza l'approvazione del Congresso". Per basi missilistiche si intendono i videogiochi da bar **Zaxxon**, di cui sono state installate nelle sale giochi, bar, eccetera 20.000 unità.

A parte gli slogan l'entrata della Sega - in associazione con la Paramount - nel settore dei videogiochi da casa è una delle novità più eccitanti del CES di Las Vegas. Se riuscirà a ripetere la qualità grafica, la giocabilità e il successo di giochi come Zaxxon, Turbo e Frogger, la Sega meriterà senza dubbio le lodi degli appassionati di videogiochi.

Il programma 1983 della Sega-Paramount è imponente. Sono previsti di partenza 15 nuovi giochi, nove dei quali tratti e/o ispirati a film di successo della Paramount.

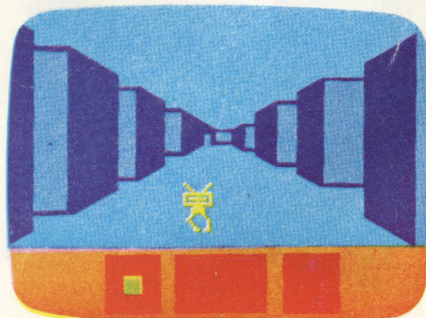
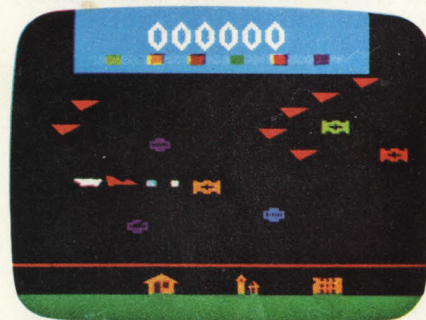
I titoli (dei giochi e dei film) sono: **"Dragonslayer", "48 Hrs", "Mission Impossible", "Airplane", "Marathon Man", "War of the Worlds", "Friday the 13th"** e **Star Trek II"** (da cui sono stati tratti due giochi). Degli altri sei titoli ben tre sono ispirati al personaggio dei fumetti, **Buck Rogers**, mentre i restanti si intitolano **Tac-Scan** (l'ho giocato ed è eccezionale), un gioco di guerra spaziale, **Muffet**, un gioco d'azione in cui una graziosa ragazza deve difendersi dall'attacco di milioni di ragni e **Subterfuge**, un gioco d'avventura.

Al momento in cui scrivo, non si sa chi e quando importerà i videogiochi Sega in Italia.

## STARPATH

Ne avevamo parlato nel primo numero e l'avevamo chiamata Arcadia. Da allora ad oggi ha cambiato nome in Starpath ed ha aggiunto al suo catalogo quattro nuovi titoli.

Il totale dei giochi Starpath compatibili con il VCS (previo inserimento del Supercharger, un buffer di memoria che espande la RAM del VCS da 128 a 6272 bytes) è ora di sette giochi. All'ormai noto anche se non ancora giunto in Italia "**Communist Mutants From Space**" e ai successivi "**Phaser Patrol**" e "**Fireball**" si sono aggiunti "**Suicide Mission**", "**Killer Satellites**", "**Escape**

Starpath: KILLER SATELLITS

Starpath: MIND MASTER

**From the Mindmaster**" e "**Dragonstomper**", quest'ultimi due rispettivamente il primo e secondo gioco "multi-load", ovvero "multicarico". Un gioco multicarico combina una serie di giochi, basati sullo stesso tema, in una sola cassetta, come in un LP diverse canzoni fanno parte dello stesso disco. In "**Mindmaster**" il giocatore deve attraversare sei diversi labirinti, mentre in "**Dragon-stomper**" si trova a combattere contro draghi e belve feroci in tre ambienti ostili: una terra medioevale, un deserto battuto dal vento e, infine, nella caverna del drago. Anche la Starpath, come molti altri, ha annunciato che nel 1983 produrrà software per home computer.

## TELESYS

Anche la Telesys è una società di software per videogiochi nata di recente. Prima del CES aveva in commercio tre giochi, dopo il CES il numero è salito a cinque. Non è un catalogo molto folto, come potete vedere, ma questo è proprio nelle intenzioni della Telesys, che crede che non è importante avere tanti giochi in catalogo ma averli buoni. E sopratuttto divertenti. E giochi come **Fast Food** e **Coco Nuts** ne sono un esempio.

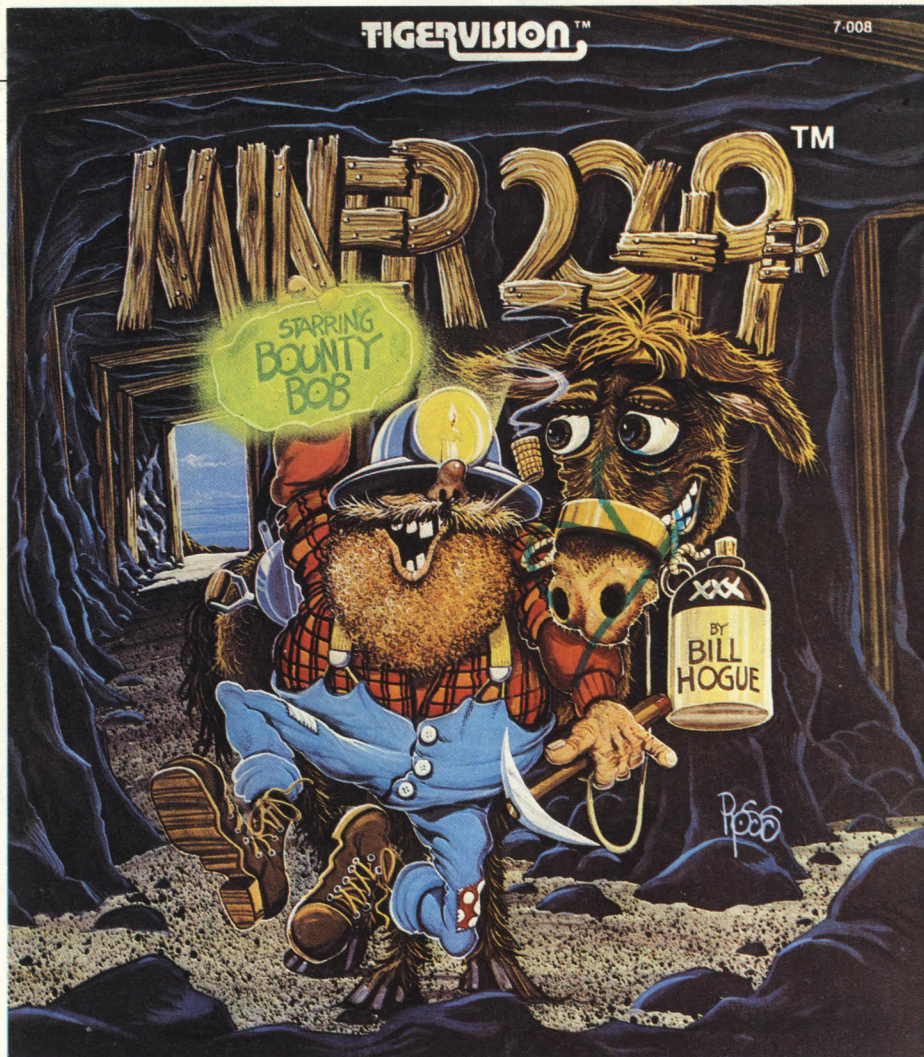
I due nuovi giochi presentati al CES sono **Ram It** e **Stargunner**. In Ram It, il giocatore muove il suo "zap-stick" all'interno di una striscia verticale al centro dello schermo minacciata da trentadue barre di colore che si avvicinano sempre più minacciosamente. Stargunner è un'avventura spaziale nella quale la missione è salvare l'Impero Yarthae dall'attacco ad ondate sempre più temibili dei dischi volanti di Sphyzygi.

Sempre nell'83 la Telesys dovrebbe, come annunciato a Las Vegas, produrre del software per gli home computer Commodore Vic-20. Il primo titolo disponibile sarà Fast Food.

## TIGERVISION

Un'altra società indipendente e altri quattro nuovi giochi che si vengono ad aggiungere ai quattro già in commercio negli Stati Uniti (**"Marauder"**, **"King Kong"**, **"Jawbreaker"** e **Threshold"**).

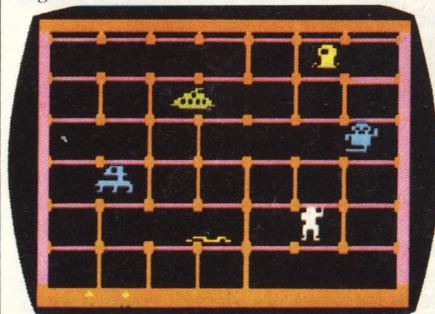
Sono tutti compatibili con il Video Computer System dell'Atari e dei quattro nuovi giochi tre saranno disponibili per l'Atari 400/800, il Vic-20 e il TI 99/4A, nonché per la nuova console Atari 5200.

I quattro nuovi giochi sono: **"River Patrol"**, dove si narra di una barca che fa acqua che risale un fiume pieno di pericoli e trabocchetti; **"Springer"**, un simpatico coniglietto salta di nuvola in nuvola fino al sole evitando draghi e raccogliendo tesori; **Miner 2049er**, una storia di miniere radioattive e concessioni minerarie, e infine **Polaris**, un sottomarino che cerca di sfuggire bombe di profondità e sommozzatori nemici.

Tigervision: MINER 2049

## 20TH CENTURY FOX - GAMES OF THE CENTURY

Con l'altisonante nome di "Giochi del Secolo", la Paramount ha presentato a Las Vegas 12 nuovi giochi. Come si rispetti ad una casa cinematografica i temi dei giochi sono basati su film e serie televisive di successo della Fox come **"Alien"** e **"Mash"**, tanto per citare alcuni dei più famosi.

Tutti i nuovi giochi "Games of The Century" saranno disponibili oltre che per il VCS e l'Intellivision, anche per il Colecovision e gli home computer Vic-20, Atari 400/800 e Texas Instruments TI 99/4A.

Tra gli altri titoli figurano **"Flash Gordon"**, **"Crypts of Chaos"**, **"Fantastic Voyage"**, **"Megaforce"**, **"Turmoil"**, **"Revenge of the Beefsteak Tomatoes"**, **"Fall Guy"**, **"Meltdown"**, **"Screaming"** e **"Space Master X-7"**.

20 Century Fox: FALL GUY

*U.S. GAMES: CHI RIUSCIRA' A DARGLI UN NOME?*

## U.S. GAMES

La U.S. Games è una società da poco entrata sul mercato americano, ma ha già un catalogo piuttosto fornito. Ai quattro titoli già in commercio in America prima di Las Vegas (**Space Jockey, Commando Raid, Towering Inferno** e **Word Zapper**) se ne sono aggiunti nove, di cui due d'azione e sette "per la famiglia". La novità della U.S. Games è proprio questa: giochi ideati per la famiglia, non solo per i ragazzi. I sette giochi per la famiglia sono **Eggomania, Gopher, Picnic, Piece O'Cake, Squeeze Box, Raft Rider** e **Entombed**. I temi dei giochi vanno da un picnic infestato di insetti ad una gallina che scarica dozzine di uova colorate addosso ad un povero orso blu. Gli altri due giochi d'azione sono *M.A.D.* (iniziali di Missile Attack and Defense) e un gioco per ora senza nome dove un sommozzatore deve recuperare un tesoro sommerso sfidando squali e una piovra gigantesca. La ragione per cui questi gioco è senza nome è che la U.S. Games ha organizzato un concorso per dare il nome al gioco: il suggerimento che piacerà di più frutterà al suo ideatore ben 10.000 dollari.

## ZIMAG

Questo è proprio un nome nuovo. Infatti, prima del CES 83 di Las Vegas non si sapeva della sua esistenza. Ora, dopo il CES, è un nome che ricorrerà spesso nelle cronache dei videogiochi. Se non altro per il numero di titoli che si apprestano ad introdurre.

A Las Vegas ha presentato una serie di nuovi giochi in cartucce e in cassette/dischetto per home computer. In tutto 11 giochi.

Ecco i titoli: **Nineball, Tanks but no Tanks, Kerplop, Cosmic Corridor, Dishaster, I want my mommy, River Rat, Collision Course, Pizza Chef, Quest for Inca gold e CatNap.**

E questo è solo l'inizio perché per la primavera 83 è prevista l'uscita - in USA - di altri 10 titoli. Non male per essere all'inizio, vero?

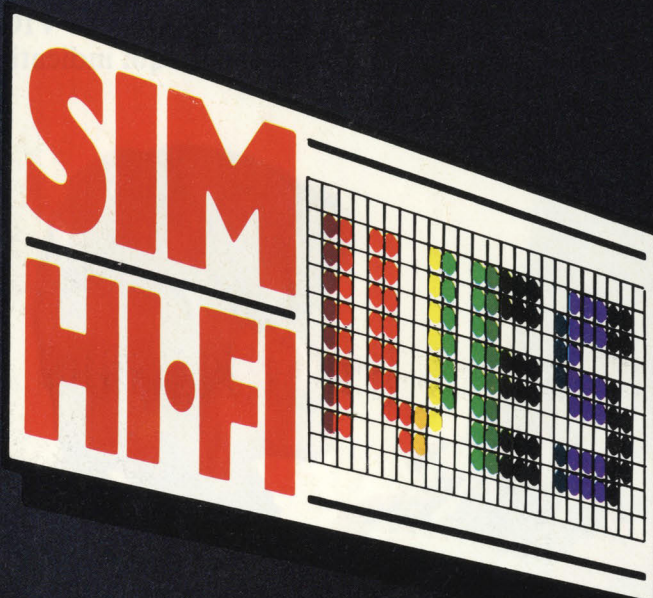
*Zimag: KERPLOP*

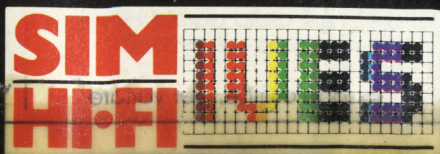
*Zimag: DISHASTER*

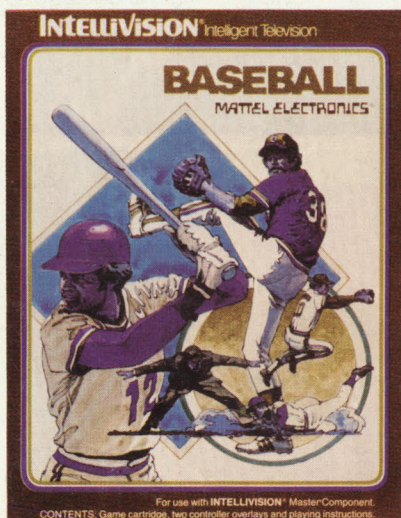
# Perchè accontentarsi di un videogame? Oggi c'è VIC 20 computer.

VIC 20 computer. Un bel passo avanti invece dei soliti videogames. Allo stesso prezzo però! Con VIC 20 non ti limiti a giocare con le cassette: ti inventi tu i tuoi giochi, impari a programmare in "Basic" la lingua del futuro, lo usi per la scuola, per l'ufficio, per la casa. VIC 20 è un vero computer. E quando vuoi farlo diventare uno strumento ancor più sofisticato basta espanderne la memoria, aggiungerci una stampante, il floppy... il tutto a prezzi eccezionali.

Come il VIC 20, del resto: 495.000 + IVA.
Un consiglio?
Compra subito il tuo VIC.
Agli indirizzi qui indicati.

# Ragazzi allenatevi! Il play games show vi aspetta.

organizzano un'eccezionale gara dei massimi punteggi.
Nel padiglione 16 VIDEOGIOCHI del SIM-HI-FI-IVES
ci saranno tutti i più importanti videogames,
cassette e Home Computers.

**Partecipa anche tu:
potrai vincere fantastici premi.**

## BASEBALL

**MATTEL ELECTRONICS**
**INTELLIVISION**
**LIRE 49.000**

C'è una canzone molto popolare negli USA che si intitola "Take me out to the ball game" ovvero "Portami alla partita di pallone", che negli Stati Uniti è poi la partita di baseball.

Ora non c'è più bisogno di andare allo stadio a vedere una partita di baseball, la si può addirittura giocare a casa propria con la cartuccia-gioco *Baseball* dell'Intellivision.

E tutte le azioni, le tattiche e strategie del gioco sono riprodotte fedelmente - con l'eccezione delle battute in volo - in questa cartuccia che è stata nominata da Electronic Games, la prima rivista americana di videogiochi, "la migliore simulazione sportiva mai realizzata per un videogioco".

E a ragion veduta.

**OBIETTIVO**

Forse è superfluo spiegare qual'è l'obiettivo del gioco, vero? Beh, se per qualcuno non lo fosse eccovelo spiegato in tre parole: vincere la partita. E per vincere la partita bisogna totalizzare più punti dell'avversario in nove "innings" o frazioni di gioco, o, se necessario, in innings supplementari. I punti si ottengono riportando il proprio giocatore in attacco in casa base, cioè nella base da cui è partito.

**VARIAZIONI**

Essendo una simulazione elettronica del gioco vero non vi sono variazioni di gioco, bensì variazioni di velocità: dalla velocità d'allenamento a quella da professionisti di serie A, passando per le velocità intermedie da serie B e C.

Quando si seleziona una velocità tutto quello che appare sullo schermo - lanci, battute e giocatori - si muove alla velocità prescelta.

*Baseball* dell'Intellivision può essere giocato solo da due giocatori, l'uno contro l'altro: non si può giocare contro il computer.

**SCHERMO**

Una volta inserita la cartuccia nella console e acceso il TV, vi troverete di fronte ad un vero e proprio campo da baseball elettronico. Ci sono le tre basi e la casa base, l'interno e l'esterno del campo, la montagnetta del lanciatore e le corsie di corsa tra le basi. I giocatori sono dei veri e propri omini elettronici che quando corrono muovono braccia e gambe.

Il realismo è eccezionale: a volte uno potrebbe pensare che sta guardando una vera partita della Parmalat o addirittura dei Los Angeles Dodgers.

**COMANDI**

I comandi, come è tradizione dei giochi sportivi Intellivision, non sono dei più semplici, soprattutto per chi gioca in difesa. Ma, come è tradizione dei giochi sportivi Intellivision, permettono un controllo completo del gioco. E, come ho già detto, potete fare quasi tutto poichè questa cartuccia riproduce tutte le sottili astuzie del gioco vero.

In *Attacco* comandate il giocatore alla battuta premendo prima uno qualunque dei due tastini laterali superiori (per un colpo di potenza che rispedisca la pallina il più lontano possibile) o inferiori (per un *bunt*, cioè una corta respinta che spiazzi la difesa) e poi, una volta che la palla è stata colpita e rilanciata, agendo sul disco direzionale per farlo correre verso la base (premete il disco direzionale nella metà di destra per far correre il giocatore in avanti, premetelo nella metà di sinistra per farlo tornare indietro).

In *Difesa* comandate il lancio della pallina da parte del lanciatore con il disco direzionale (il vostro *pitcher* o lanciatore ha un repertorio di quattro tipi di lanci: veloce, lento, curvo interno e curvo esterno, quest'ultimi due sia veloci che lenti), nonchè tutti e nove i giocatori della vostra squadra. Per attivare uno di questi giocatori bisogna premere sulla tastiera il tasto corrispondente al giocatore prescelto raffigurato sulla mascherina. Una volta attivato,

il giocatore cambierà colore e potrete con il disco direzionale indirizzarlo verso la palla. Per passare la palla ad un compagno dovete semplicemente premere il tasto corrispondente il giocatore a cui la volete passare.

**STRATEGIA**

I consigli strategici che leggerete qui di seguito sono gli stessi - con la dovuta approssimazione - che un allenatore di baseball darebbe ai suoi giocatori. Questo è un buon segno perchè vuol dire che la simulazione elettronica riflette le astuzie e sottigliezze del gioco vero.

In attacco la cosa più importante è imparare a battere la palla dove si vuole. Per far ciò è importante una perfetta scelta di tempo, poichè se la si colpisce in ritardo la si manderà in prossimità del giocatore di prima base o dell'esterno destro, mentre se la si colpisce troppo presto verrà ribattuta in prossimità della terza base o dell'esterno sinistro. Queste sono le due zone più popolate da giocatori avversari ed è meglio evitarle.

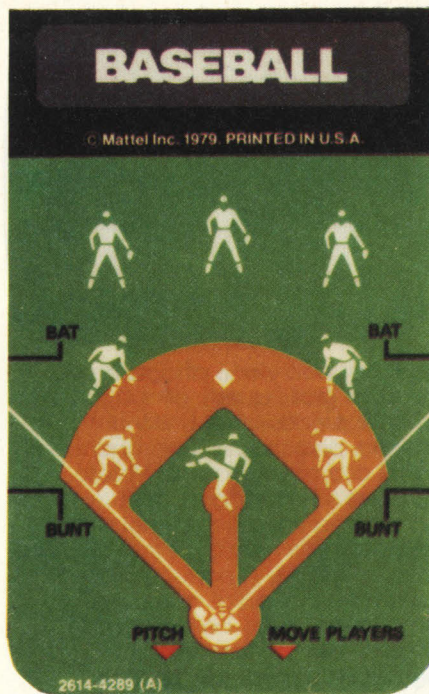
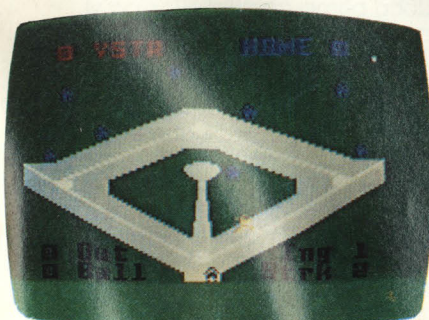
Cercate di mandarla nello spicchio di campo tra la casa base e le lettere H e E della parola HOME, in alto a destra sullo schermo. È il posto migliore.

In second'ordine, per variare

un pò la battuta, potete rispedirla nello spicchio di campo compreso tra la casa base e le lettere V e R della parola VSTR, in alto a sinistra.

Ultimo consiglio riguardante la battuta. Se avete un giocatore in prima base, cercate di farlo partire appena vedete che il lanciatore ha alzato il braccio per lanciare, prima cioè di eseguire la battuta. In questo modo eviterete i "double play" o doppi giochi da parte della difesa. Ci vuole un pò di pratica per farlo bene, ma ne vale la pena se vi piace vincere.

Un'altra tattica che può dare i suoi frutti è quella di rubare le basi. In questo caso è importante imparare quanto vantaggio vi è necessario per avere la certezza, se partite al momento giusto, di arrivare nella base successiva. Io consiglio due passi dalla base, non di più, altrimenti il lanciatore potrà lanciare facilmente la palla in base prima che il vostro giocatore riesca a rientrarvi.

Quando volete rubare una base tenete sempre d'occhio il giocatore avversario che cura la base in cui vi trovate: se diventa nero vuol dire che il pitcher gli sta passando la palla per cercare di eliminarvi. È l'unico modo a vostra disposizione per capirlo poichè sia che lanci al battitore sia che lanci ad una base il pitcher fa sempre gli stessi movimenti.Giocare in difesa è più divertente ma bisogna imparare a farlo bene perchè il baseball è uno sport che assegna più importanza alla difesa che all'attacco e il *Baseball* dell'Intellivision non fa altro che copiare il gioco vero anche in questo importante aspetto strategico: i vostri punti verranno in

seguito ad errori dell'avversario che gioca in difesa piuttosto che per una vostra intrinseca bravura.

La prima cosa da fare è imparare perfettamente a quali giocatori in campo corrispondono i giocatori raffigurati sulla mascherina del comando. Dovrete essere in grado di ritrovarli ad occhi chiusi senza commettere il minimo errore. Prima riuscirete ad attivare il giocatore che deve andare a riprendere la palla prima questi arriverà a prenderla e quindi a rilanciarla. Ricordate, il baseball - anche quello elettronico - è un gioco di centimetri.

La seconda cosa, altrettanto importante, è imparare a prevedere dove sta andando la palla ribattuta e quindi qual'è il giocatore che può recuperarla più velocemente. Se la palla supera un giocatore interno (uno di quelli vicini al "diamante") non fategliela inseguire da lui, ma attivate un esterno.

Quando dovete lanciare la palla a grande distanza, poniamo dall'esterno sinistro al "prima base", non fatelo con un solo lancio (ché la palla viaggerebbe troppo lentamente) ma passate per un giocatore intermedio (ad esempio il "seconda base"): viaggerà più velocemente.

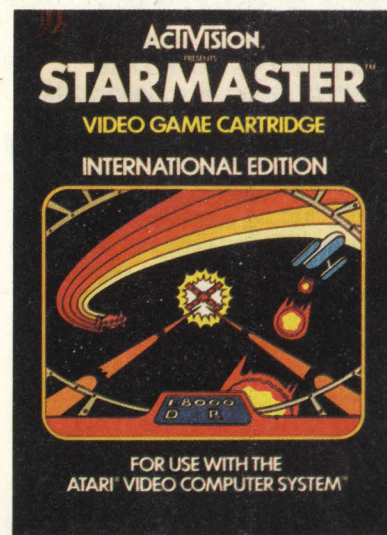
Ultimo trucchetto: se il vostro avversario ha la tendenza a rubare le basi troppo spesso c'è un modo per metterlo in difficoltà. Solitamente il giocatore che dovrà rubare la base se ne sta almeno due passi fuori della base. Lanciate la palla dal *pitcher* al vostro prima base (di solito, infatti, si ruba la seconda base), costringendolo a ritornare in base. A quel punto ripassate immediatamente la palla al *pitcher* e fategli tirare una palla veloce: potrete trovare impreparato alla battuta il vostro avversario e guadagnare uno *strike* (magari in aggiunta alla già avvenuta eliminazione del corridore che voleva rubare la base).

**CONCLUSIONE**

Cos'altro posso dire di questo gioco che non abbia già detto fin'ora? Dalla complessità e lunghezza dei consigli strategici potrete benissimo capire che il gioco è complesso ed avvincente quanto quello vero. La grafica è tra le migliori per quanto riguarda i giochi sportivi, Mattel o non Mattel.

Se vi piace il Baseball correte subito a comprarlo; se non vi piace, compratelo lo stesso: imparerete ad apprezzarlo.

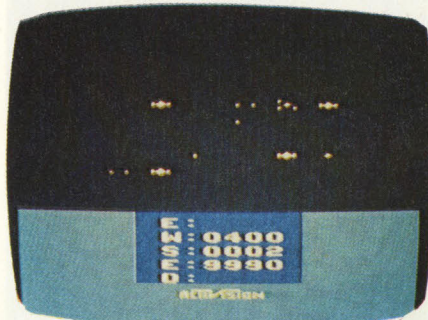
## STARMASTER

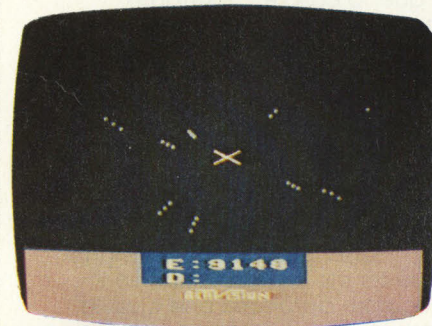
**ACTIVISION/VCS**
**LIRE 92.000**

Starmaster appartiene a quella categoria di giochi spaziali dove la visione del campo d'azione avviene dall'interno della astronave; cioè il giocatore non vede la propria nave spaziale, ma solo una crocetta che indica il punto esatto verso cui convergono i cannoni laser dell'astronave. Lo scenario in cui si svolge l'azione è stellare; si viaggia e si combatte nello spazio tra stelle, meteoriti, basi spaziali e navi da

guerra nemiche.
*Obiettivo*; scopo del gioco è quello di ripulire lo spazio da tutti i nemici, senza rimanere a corto di energia o essere distrutti, nel minor tempo possibile.
*Dinamica*; quando la partita comincia, la vostra astronave sta viaggiando in un settore vuoto dello spazio. Come già detto, l'astronave è rappresentata unicamente dal mirino dei canoni laser, che rimane sempre al centro dello schermo.

Quindi, manovrando l'astronave, in realtà si sposta l'ambiente circostante. Nella parte inferiore dello schermo, all'inizio di colore verde, compare anche un rettangolo blu: è il vostro MACC (Mission/Attack Control Computer), indispensabile supporto logistico durante la missione.

MACC all'inizio vi fornisce due sole indicazioni: l'energia di cui disponete, "E", che è di 9999 unità, e i danni subiti dall'astronave, "D", che ovviamente all'inizio di una nuova partita sono inesistenti. A questo punto, per decidere in quale settore dello spazio recarvi, dovete muovere la leva, posta sull'Atari VCS, di commutazione tra TV in bianco e nero e a colori. Vedrete così apparire la "carta galattica", una sorta di mappa spaziale. In essa sono raffigurate le posizioni, nello spazio, di tutte le astronavi nemiche, delle basi spaziali dove potete fare rifornimento (sono 4) e della vostra nave spaziale. Inoltre, sotto la mappa, compare anche una serie di dati forniti dal fido MACC. La prima riga indica il livello di gioco; la seconda, "W", la quantità di energia necessaria per spostarsi nel settore in cui si pone, sulla carta, la propria astronave; la terza riga, "S", indica il tempo impiegato nella missione; le ultime due lettere, "E" e "D", sono quelle già viste dell'energia e dei danni e compaiono sempre.
Spostata la nave spaziale nella posizione desiderata, sulla carta spaziale, non vi resta che premere il bottone rosso alla base del vostro joystick; l'astronave intraprende così il viaggio nell'iperspazio, la cui destinazione finale è il settore da voi scelto sulla mappa spaziale. La parte inferiore dello schermo è sempre colorata, durante tutte le fasi della partita; il colore indica se e da chi è occupato il settore in cui state viaggiando; se c'è il verde, il settore è libero; se vedete il rosso, il settore è occupato da navi nemiche; quando invece compare il blu, state per attraccare ad una base spaziale.

Quando l'astronave si trova

nell'iperspazio viene attaccata da meteoriti gialli; questi, oltre a farvi perdere preziosissime unità di energia, possono causare anche seri danni alla nave spaziale. Potete scegliere se distruggerli oppure evitarli. Una volta arrivati nel settore presidiato dai nemici, segnalati dalla striscia rossa nella parte inferiore dello schermo, e dal mirino che lampeggia, essi vi compariranno davanti e la loro sagoma si ingrandirà sempre più. Le navi nemiche, quando le colpite, generano un'esplosione di colore rosso; se invece colpite i loro missili, diretti contro la vostra astronave, l'esplosione è blu. Quando invece è la vostra nave spaziale a essere centrata, il colore è giallo e vi conviene subito dare una occhiata al vostro MACC per vedere se c'è stato qualche danno. Una "W" indica che sono stati danneggiati i motori per il salto nell'iperspazio: ciò vi costerà il doppio di energia durante i trasferimenti da un settore all'altro.

Se appare anche la "R" non potrete più visualizzare i nemici sullo schermo radar; con la "L" non potete più utilizzare i cannoni laser; se appare una "S", infine, non disponete più dello scudo protettivo: essere colpiti ancora una sola volta o la collisione con una meteorite vi costeranno la partita. Tutti questi danni possono essere cancellati attraccando ad una delle 4 basi spaziali, dove vi sarà fatto anche il pieno di energia. Può capitare di trasferirsi in un settore occupato da una base e non trovarla; infatti la principale occupazione delle squadriglie nemiche, mentre non stanno combattendo contro la vostra astronave, è quella di attaccare le basi spaziali; così può capitare che una di queste venga distrutta davanti ai vostri occhi. Questo vi costerà anche una detrazione di 500 punti dal conteggio finale del punteggio. La vostra astronave si dirige col comando a leva nelle quattro direzioni, mentre col bottone rosso si usa il cannone laser.
*Variazioni*; Starmaster ha 4 diversi livelli di gioco che sono, dal più facile al più difficile, Ensign, Leader, Wing Commander e Starmaster. La differenza fra i 4 livelli consiste nel numero dei nemici, via via maggiore, e nella velocità di questi e dei meteoriti che va da un valore uguale a uno per il primo livello, fino ad un massimo di due e mezzo per l'ultimo.
*Punteggio*; il punteggio viene calcolato alla fine della partita in base a: secondi impiegati per portare a termine la missione (un punto in meno per ogni secondo), basi distrutte (500 punti in meno ciascuna), attraccaggi compiuti (100 punti in meno); questi punti vengono sottratti a un punteggio base che varia a seconda del livello scelto; vengono poi aggiunti 100 punti per ogni nemico eliminato.

*Operazioni*; durante il corso della missione potrete fare uso di quattro diversi modi di operare; infatti potete: 1) analizzare la carta galattica, 2) viaggiare nell'iperspazio, 3) combattere contro le navi nemiche, 4) attraccare ad una base spaziale.
*Strategia*; alcuni utili consigli sono: durante il viaggio nell'iperspazio cercate di muovervi a zig-zag per evitare le meteoriti; ai primi due livelli potete anche colpirle con il laser, ma agli ultimi due è quasi impossibile per la velocità con cui vi vengono addosso; se, quando compare il nemico, non siete pronti a inquadrarlo nel mirino e a fare fuoco prima che il suo colpo vi raggiunga, cercate di buttarlo fuori dallo schermo muovendo lateralmente la leva; se riuscite a fare esplodere fuori dal campo visivo il colpo del nemico potrete poi farlo riapparire e spararli velocemente prima che faccia fuoco nuovamente. Non perdete tempo nel decidere in quale settore trasferirvi e, se avete dei dubbi, dirigetevi prima contro i nemici vicini alle basi spaziali, infatti è probabile che stiano per distruggerle. Se viene

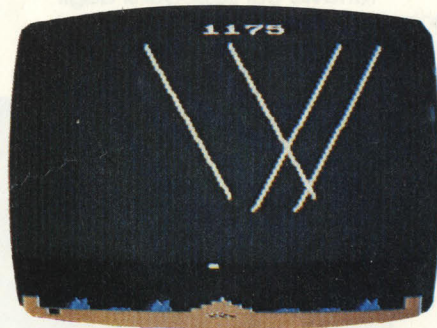
distrutto lo scudo protettivo della vostra astronave (compare una "S" in basso), dirigetevi immediatamente alla più vicina base spaziale per le riparazioni, stando però molto attenti ai meteoriti: se uno solo di questi colpisce la nave sprovvista dello scudo la partita finisce e si può sentire una marcetta funebre che sottolinea il mancato compimento della missione.

*Conclusione:* Starmaster è un gioco molto completo e riuscito; richiede molta pratica e concentrazione, molto occhio ma non troppi riflessi; la grafica è buona, come pure il sonoro e gli effetti "esplosione". Come negli altri giochi Activision, anche in Starmaster conseguendo determinati punteggi, si possono ricevere a casa i galloni che testimoniano l'impresa compiuta (vedi Videogiochi n. I, pag. 5). Concludendo, Starmaster è un gioco consigliabile e divertente e, fra quelli "spaziali", sicuramente uno dei più riusciti.

## MISSILE COMMAND

**ATARI/VCS**
**LIRE 69.620**

Missile Command è uno dei giochi Atari più fedele alla versione da bar. Prevede 34 varianti di cui due, più facili, per i bambini. Sullo schermo del vostro centro di controllo avete il profilo delle sei città del pianeta Zardon. Il vostro compito è difenderle dall'attacco con missili interplanetari e Cruise dei guerrieri di Krytol. Per contrastare il bombardamento avete a disposizione 30 antimissili ABM indirizzati dalla base di lancio sul bersaglio da una guida mobile. La guida viene diretta dal joystick, mentre premendo il pulsante rosso lancerete i vostri missili. Gli interplanetari cadono lasciando una scia visibile. L'attacco nemico avviene per ondate, ogni due ondate aumenta l'intensità e la velocità dei missili. Dopo la sesta ondata compariranno i micidiali missili Cruise. Per neutralizzare gli attacchi nemici bisogna dirigere la guida appena sotto il missile in caduta e quindi sparare; esplodendo, gli ABM, creano un'onda d'urto che se colpisce i missili nemici li distrugge. La vostra base di lancio (al centro della parte inferiore dello schermo) contiene soltanto 10 missili alla volta. Effettuato il lancio di ciascun gruppo di 10 ABM, ne ricevete automaticamente altri 10 dal deposito sotterraneo.

All'inizio potete divertirvi a colpire il maggior numero di missili possibile, in questo caso meglio aspettare quando sono vicini così sprecherete meno ABM e farete più punti. Comunque dopo avere sparato spostatevi subito sul secondo bersaglio e lanciate un altro ABM mentre controllate con la coda dell'occhio l'esplosione precedente. Il punteggio viene calcolato al termine di ogni ondata sommando i missili nemici abbattuti, i vostri non usati e le città salvate. Ogni 10000

punti vincerete una città che rimpiazzerà, se ve ne sono, una distrutta. Quando l'attacco è veloce conviene concentrare la difesa su una o due città per evitare di essere eliminati.

Non bisogna dimenticare anche di difendere la vostra base di lancio: nel caso venisse colpita, perdereste tutti i missili ABM contenuti al momento. Più alta è l'ondata, più difficile è il gioco e più alto è il punteggio ottenibile: per esempio le prime due ondate hanno un punteggio singolo, la terza e la quarta doppio e così via fino all'undicesima dove i punteggio viene moltiplicato per sei. L'ondata più difficile è la tredicesima dove dovrete usare tutti i vostri riflessi e colpo d'occhio per riuscire ad arrivare al termina dell'attacco con almeno una città salva.

Se vi accorgete di non avere più città nel corso di un attacco l'ultima vostra speranza è di fare più punti possibili nel tentativo di vincerne una in extremis.

Le varianti sono divise per uno o due giocatori; i cambiamenti riguardono l'ondata iniziale che può essere o la prima o la settima, l'undicesima o la quindicesima.

Potete scegliere tra una guida bersaglio lenta o veloce oppure avere a che fare con i missili Cruise più difficili da abbattere; in quest'ultimo caso vi consigliamo di fare esplodere i vostri ABM proprio sul missile senza tentare di sfruttare l'onda d'urto.

Se amate le sfide vi consigliamo il gioco n. 12; se riuscirete a superare le prime due ondate state certi che dovrete sudare parecchio per continuare il gioco.

L'ultimo consiglio è di non sprecare troppi missili ABM e di ricordarsi che ne potete sparare solo tre alla volta.

Non potete fallire la vostra missione, il futuro del pianeta Zardon operoso e progredito è nelle vostre mani: non lasciatevelo distruggere.

Per finire non confidate troppo nella fortuna, a Missile Command vi servirà molto poco.

## COSMIC ARK

**IMAGIC/VCS**
**LIRE 74.000**

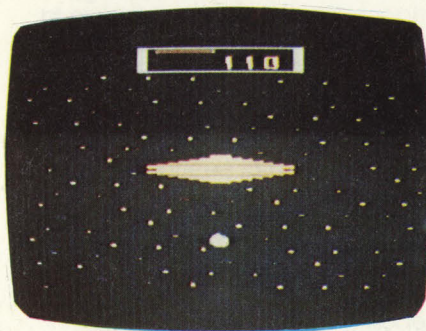
Questo gioco, considerato la continuazione di un'altra video-cassetta della Imagic, Atlantis, si compone di due distinte fasi di gioco. Durante la prima fase, al centro dello schermo, si trova la vostra "arca cosmica", bersagliata da una pioggia di meteoriti. Voi dovrete cercare, col solito comando a leva, di eliminare le meteoriti col vostro laser, prima che queste possano colpire l'arca. Per attivare il laser basta spingere la leva nella direzione da cui sta arrivando la meteorite. Le direzioni da cui le

meteoriti possono attaccare sono quattro: destra, sinistra, alto e basso. Durante questa fase il bottone rosso non serve; infatti per sparare è sufficiente spingere la leva.

Una volta respinto l'attacco di tutte le meteoriti, l'arca cosmica si sposta ed entra nell'atmosfera di un pianeta sconosciuto, sul cui suolo corrono veloci due esemplari di animali in via di estinzione, di volta in volta di specie diverse. Il vostro compito è ora quello di catturare i due animali, portarli sull'arca e ripartire in cerca di nuovi mondi prima che un meteorite vi attacchi.

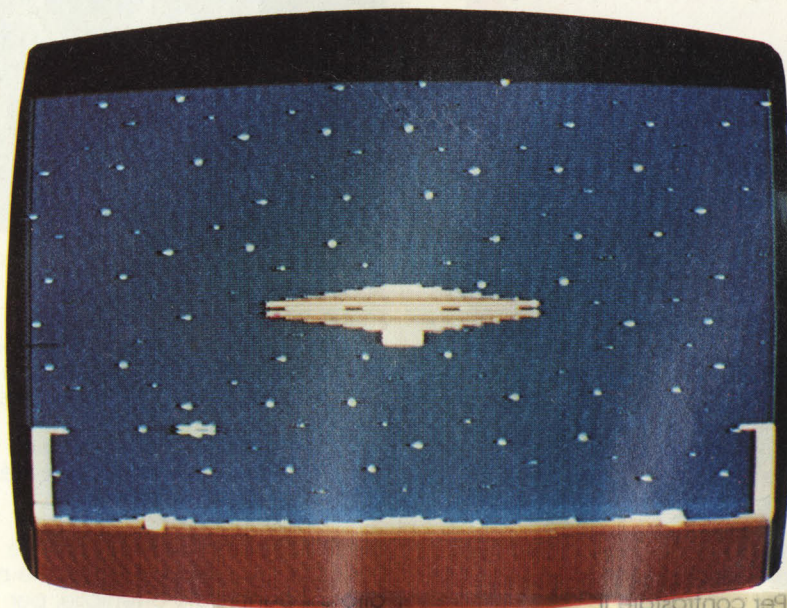
Infatti se esitate troppo, un suono intermittente, simile alla sirena di una fabbrica, segnala che l'arca sta per essere attaccata da un nuovo meteorite. La cattura delle bestie avviene per mezzo di una piccola navetta spaziale che si sgancia dalla stiva dell'astronave "madre". Con questo piccolo disco, da voi governato nelle 4 direzioni per mezzo della leva, dovrete abbassarvi sopra ogni animale e catturarlo per mezzo di un raggio, azionato col pulsante, che risucchia gli animali a bordo della navetta. Un "blip" segnala che l'animale è a bordo. Come già detto gli animali da catturare sono di volta in volta diversi, ma sono sempre due; se però ne catturate uno solo, l'altro aspetterà che torniate "alla carica" al turno successivo; ne ritroverete quindi uno solo anzichè due.

La cattura delle bestie non è però così semplice; a complicare ulteriormente la situazione, infatti, concorrono due cannoni che, simili a fotocellule, sparano a intervalli regolari verso la navetta. Se questa viene colpita perderete un animale, se lo avevate già catturato, e ritornerete, con la navicella, all'interno dell'arca cosmica. Completata la missione di cattura degli animali, l'arca ritorna nello spazio e deve di nuovo vedersela con la pioggia di meteoriti. Questa volta arrivano molto più veloci e i vostri riflessi diventano sempre più decisivi.

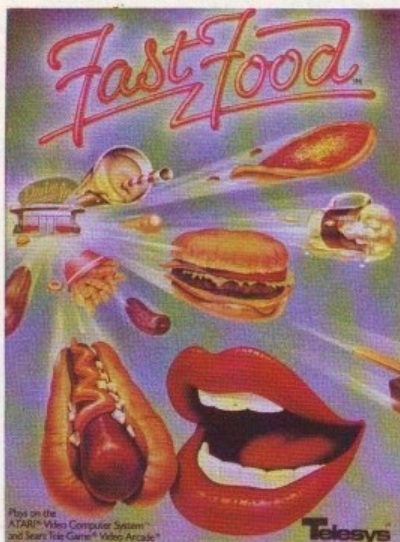
Durante la pioggia di meteoriti, nella parte bassa dello schermo, compaiono il punteggio e l'energia rimasta a vostra

disposizione. Questa, rappresenta da una linea rossa, aumenta quando catturate degli animali o colpite le meteoriti, mentre diminuisce quando la navicella o l'arca vengono colpite. Il gioco finisce quando avete esaurito la vostra riserva di energia.

All'inizio della partita, le meteoriti arrivano contro l'astronave ad una velocità accessibile e i cannoni sparano con una intermittenza tale da non essere particolarmente pericolosi.

Tuttavia col susseguirsi degli "schermi", le meteoriti giungono velocissime e i cannoni sparano con un'intensità tale che non sembra neanche intermitente. Per quanto riguarda la pioggia di meteoriti, la sopravvivenza della vostra arca diventa, dopo circa 10000 punti, una pura questione di riflessi. I più giovani saranno quindi avvantaggiati durante questa fase. Nella fase degli animali, invece, l'astuzia e il "mestiere" possono avere la meglio sulla velocità. Alcuni consigli: quando vi trovate nella fase delle meteoriti, fate particolarmente attenzione a quelle che arrivano da destra e da sinistra, ovvero quelle laterali; queste sono le più insidiose perchè l'arca è più larga che alta e quindi le meteoriti arrivano prima a contatto con essa. Verso i 10000 punti sparate, lateralmente, due colpi alla volta; in tal modo sprecherete un pò di energia, ma colpirete molti asteroidi non appena compariranno sul video e sarete più tranquilli.Per quanto riguarda la fase degli animali, prestate molta attenzione al suono intermittente che segnala l'imminente attacco di un meteorite: (i suoni intermittenti sono otto, dopodichè appare la meteorite) tornate immediatamente dentro l'arca, altrimenti, oltre a perdere l'animale eventualmente già catturato, perderete anche 10 punti di energia, corrispondenti a un quarto del pieno.

Questo gioco ha una grafica eccellente e il sonoro pure è molto buono. Vi consiglio di giocare con il commutatore di difficoltà sulla posizione B, cui corrisponde un'arca più stretta e meno facile da colpire. Cosmic Ark ha 6 varianti. La differenza fra di esse consiste nella velocità delle meteoriti (si può cominciare subito con degli asteroidi

molto veloci) e nel tipo di missione, poichè si può scegliere di giocare anche solo la fase della pioggia di meteoriti. Nelle varianti a due giocatori uno di questi manovra durante la fase delle meteoriti, l'altro durante il recupero degli animali. Attenzione: il commutatore di difficoltà destro, non determina la difficoltà del gioco, ma quale dei due giocatori gioca la fase delle meteoriti (posizione A giocatore destro, posizione B giocatore sinistro).

## FAST FOOD

**TELESYS/VCS**
**L. 70.000**

Con FAST FOOD facciamo la visita di uno snack-bar del tutto particolare: in questo locale, infatti, vedrete bibite, gelati e panini di ogni genere sfilarvi davanti a velocità sempre più sostenuta: a voi il compito di dirigere sul teleschermo le fauci di Mr. Mouth (Mr. Bocca) verso le varie pietanze e di realizzare punti con le calorie fornitegli da ogni portata inghiottita.

Poichè i vari alimenti contengono quantità di punti-caloria differenti, sono più redditizi ai fini del gioco piatti ipercalorici quali pizze e "cheeseburger", piuttosto che birre ed hot-dogs: indirizzate quindi le vostre preferenze alimentari verso i primi (i cheeseburger valgono ben venti punti-caloria contro i tre della birra e i quattro della cola), e fatene una bella scorpacciata!

Cercate però di evitare i cetriolini viola: quando ne avrete divorati sei infatti la partita si concluderà. Ad ogni traguardo parziale di 500 punti, comunque, uno dei cetriolini viola già mangiati vi sarà tolto dallo stomaco, e godrete così di una chance in più.

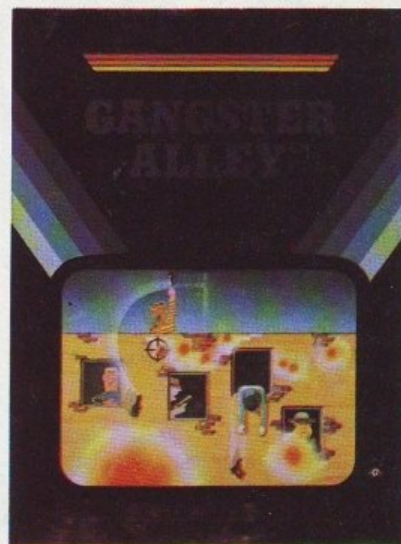
Per giocare a FAST FOOD si utilizzano i comandi a leva; premendo il pulsante si dà inizio al gioco ed ai vari periodi in cui la partita è divisa; differenti segnali acustici avvertono dei piatti ingeriti, delle penalità subite e dei bonus ottenuti. Le uniche due varianti permettono la partecipazione di uno e di due giocatori; mentre il commutatore di difficoltà non ha effetto sullo svolgimento della partita.

Si tratta di un gioco semplice, con grafica ed effetti sonori essenziali, ma molto piacevole; è necessario però rilevare che chi ha la possibilità di giocare soltanto su schermo in bianco e nero non riuscirà a distinguere i cetriolini verdi (che sono commestibili e valgono 1 punto) da quelli viola, apparendogli entrambi identici nella forma e nel colore. Ciò rende il gioco più difficile e anche irritante.

Per diventare campioni di FAST FOOD occorrono soprattutto esercizio e prontezza di riflessi; sarà utile però, quando il ritmo del gioco diventa più elevato, mantenere il vostro mr. Mouth sulla parte destra dello schermo, onde avere il tempo necessario per scorgere ed evitare i cetrioli viola provenienti dalla parte opposta; inoltre, dopo le prime fasi in cui la bassa velocità dei piatti consente di rincorrerli e di ingoiarli tutti o quasi, è preferibile cercare di scansare le penalità invece di inseguire pietanze troppo povere di calorie o troppo lontane. Meglio ancora è riservare la propria attenzione ad un settore limitato dello schermo, p. es. la metà superiore, sapendo rinunciare ai piatti che passano altrove, e

riducendo così la possibilità che uno dei cetrioli indigesti vi sfugga e si lanci tra le fauci del vostro mr. Mouth.

## GANGSTER ALLEY

**SPECTRAVISION/VCS**

"Gangster Alley" è uno dei cinque giochi Spectravision da poco in commercio in Italia. Ed è certamente uno dei migliori per originalità e giocabilità.

Nel "vicolo dei gangster" la vita dell'agente dell'S.B.I. (leggi "esbiai" come la più famosa F.B.I.) non vale un soldo bucato. I cinque gangster, che sembrano usciti da un film hollywoodiano sul proibizionismo, sono ossi duri, anzi durissimi. Se gli si lascia il tempo di estrarre la pistola è finita perchè, come dice il libretto d'istruzioni, "questa gentaglia non sbaglia un colpo".

Ma andiamo con ordine. Lo

scopo del gioco è far fuori i cinque malviventi da tempo ricercati dall'S.B.I. Per anni Shifty, Scar Face, Mugsy, Lefty e Nitro Ed (questi loro nomi) sono riusciti a sfuggire alla cattura ed ora hanno sfidato l'S.B.I. ad una resa dei conti nella "Ganster Alley".

Il giocatore - rappresentato sullo schermo da un mirino a croce - fa la parte di un agente dell'S.B.I. che si offre volontario per la missione: accettare la sfida dei cinque banditi. Se riuscirà a portare a termine il compito assegnatogli verrà premiato con una grossa taglia (fino a 99.990 dollari) e con una promozione sul campo.

Il campo di gioco - cioè lo schermo - è rappresentato dalla parete dell'edificio in disuso che si affaccia sul vicolo malfamato. Dalle finestre dell'edificio spuntano a caso quattro dei cinque gangster, mentre il quinto, Nitro Ed, passeggia avanti e indietro sul tetto pronto a lanciarvi contro una granata.

Nitro Ed è il più pericoloso dei cinque poichè se riesce a colpirvi con una granata siete kaput: il gioco finisce. Quindi tenetelo sempre d'occhio e state pronti a spararagli ogni volta che lo vedete impugnare una granata.

Per colpire i banditi bisogna centrarli col mirino e premere il pulsante di fuoco. Un'esplosione segnala che avete colpito il bersaglio; se invece non c'è esplosione il colpo è andato a vuoto.

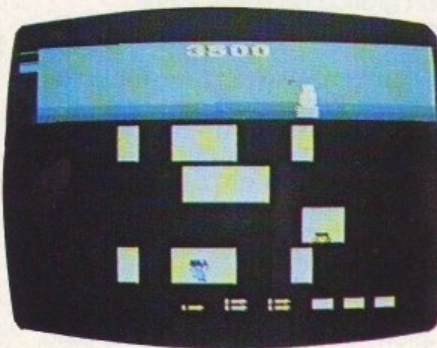
Fate attenzione però a non colpire i due ostaggi - una donna e un bambino - che i cinque gangster hanno rapito e portato con loro nell'edificio. Per ogni ostaggio colpito inavvertitamente perdete infatti 1000 dollari: una bella cifra in un gioco il cui punteggio - scusate, la cui taglia è al massimo di 99.990 dollari.

La difficoltà - e quindi anche il premio in "verdoni" - aumenta ovviamente con il progredire delle fasi di gioco.

I gangster si fanno sempre più rapidi nell'estrarre la pistola e le vostre possibilità di uscire vivo da "Gangster Alley" sempre più scarse.

Inoltre, la taglia varia anche a seconda della pericolosità del gangster: Nitro Ed è certamente il pericolo pubblico numero uno, seguito in ordine da Shifty, Lefty, Scarface e Mugsy.

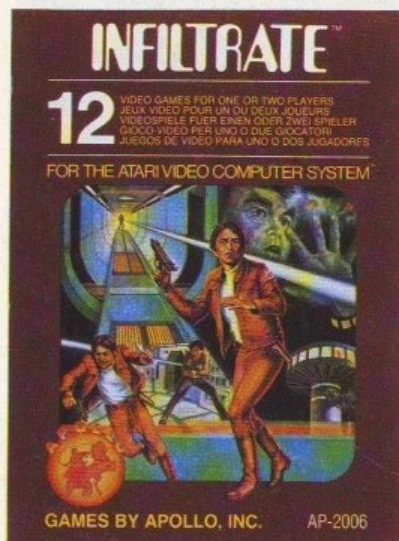
Ma non pensate che sia tutto qui. Come ho già detto, i cinque malviventi sono ossi duri e non hanno alcuna intenzione di mollare. Lo scontro a fuoco continua infatti anche di notte. E al buio non si scherza. Fortunatamente, la pistola è provvista di un mirino speciale ed ogni volta che si spara un colpo lo schermo si illumina. Bisogna però fare molta attenzione perchè le sagome dei banditi e degli ostaggi non si distinguono così facilmente come di giorno.

All'inizio del gioco avete quattro giubbetti antiproiettile e quattro caricatori (con sei proiettili ciascuno). Cercate di sparare solo a colpo sicuro perchè potrete ricaricare la pistola solo quando anche i banditi rimangono senza proiettili e può capitare di rimanere senza munizioni in balia dei gangster ancora armati. In quel caso contate di perdere uno dei vostri giubbetti antiproiettile e fate pure testamento.

Ogni 5000 punti - ops dollari, riceverete un nuovo giubbetto (non potete averne più di quattro per volta). Il gioco termina quando avete finito i giubbetti antiproiettile oppure quando Nitro Ed riesce a lanciare una granata.

Vi sono quattro variazioni di gioco per uno o due giocatori e due livelli di difficoltà (per principianti e veterani).

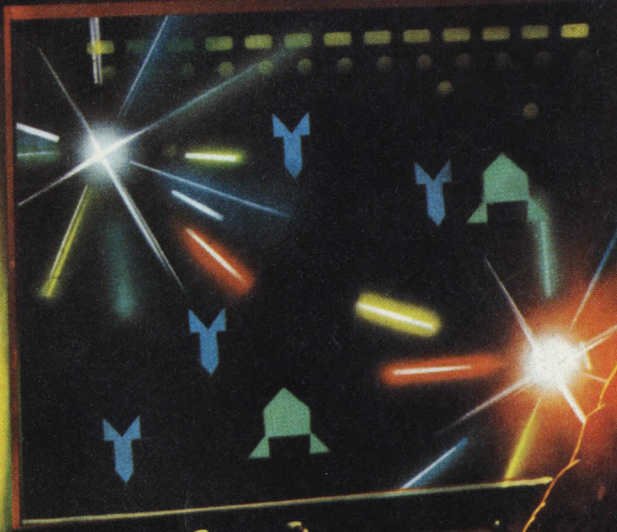
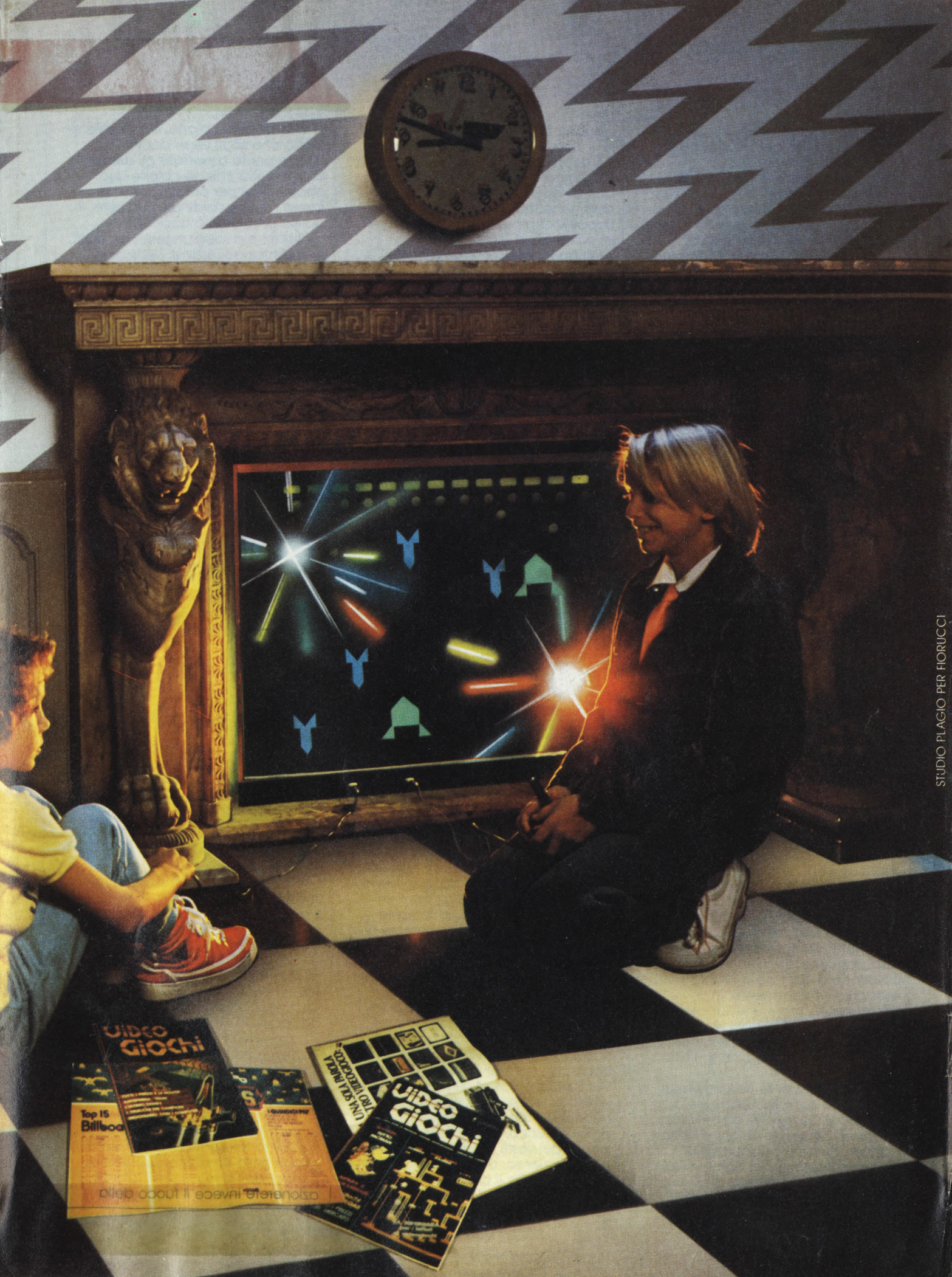
In chiusura qualche considerazione personale. Non sono un grande amante dei giochi di "tiro al bersaglio spaziali", tipo Space Invaders per intenderci, quindi se un gioco mostra una qualche originalità, una qualche deviazione creativa rispetto al genere sopracitato si aggiudica di partenza i miei favori. "Gangster Alley" ha questa qualità. è originale, ben strutturato e i personaggi sono dei veri e propri personaggi da fumetti. Presumo che non sia molto difficile arrivare al massimo del punteggio (uffa alla taglia) e quindi non mi sbilancio sulla sua durata di presenza nella vostra Hit Games personale (la classifica dei giochi che giocate con più frequenza), soprattutto se siete giocatori "micidiali", ma se vi capita provatelo: potrebbe piacervi.

## INFILTRATE

**APOLLO/VCS**
**LIRE 67.000**

Siete un agente segreto a cui è stato assegnato un compito di importanza cruciale. La vostra missione è quella d'infiltrarvi in una fortezza difesa da due guardie e rubare un documento segreto senza farvi colpire. All'inizio della partita il vostro agente segreto compare in basso a sinistra, al primo piano. La fortezza, infatti, ha 6 piani e, all'inizio del gioco, il documento segreto è situato all'ultimo piano. Per passare da un piano all'altro, potete servirvi di 6 diversi ascensori; 2 di questi fanno la spola fra due soli piani, gli altri 4 fra tre piani.

Gli ascensori hanno anche diverse velocità. Cominciata la partita, la prima cosa da fare è dirigersi verso destra, dove c'è il primo ascensore. Il vostro agente, se

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
BEGINS
OCTOBER 1,
1982
VIDEO
GIOCHI
MARZO 1983

VIDEO GIOCHI
Top 15
UNA SOLA PAROLA
VIDEO GIOCHI
STUDIO PLAGIO PER FIORUCCI

l'ascensore non è ancora al suo piano, si fermerà automaticamente al punto giusto d'entrata dell'ascensore e, quando questo arriverà, vi salirà sopra automaticamente senza che voi dobbiate muovere la leva. Se invece spingerete la leva verso destra, quando arriverà l'ascensore l'omino lo oltrepasserà. Bisogna invece spingere la leva per far scendere l'agente dall'ascensore. Le prime volte questa operazione potrebbe non riuscirvi, poichè necessita di un certo tempismo.

Ad ogni piano arrivano tre ascensori, tranne al primo e all'ultimo dove ne arrivano soltanto due. Il vostro omino naturalmente può anche sparare (si preme il solito tasto rosso). Egli spara sempre nella direzione in cui è avvenuto l'ultimo spostamento. Il suo proiettile percorre l'intera larghezza dello schermo, mentre quelli dei suoi avversari ne percorrono solo metà se il commutatore di difficoltà è posto sulla posizione "B". Spingendo il comando a destra e a sinistra potete spostare il vostro agente lateralmente, mentre se la spingete verso il basso egli si abbassa (srve ad evitare i colpi degli assassini nemici).

Spingere la leva verso l'alto non serve a niente.

Quando siete sull'ascensore non potete sparare; potete però abbassarvi. Se riuscite ad arrivare all'ultimo piano senza farvi colpire, potete prendere il documento (basta passarci sopra con l'omino). Il documento vale sempre 3000 punti, mentre gli assassini da voi colpiti valgono 350 punti ognuno, 425 punti se li colpite mentre sono sull'ascensore. Ogni volta che ammazzate un nemico, un altro di questi riappare da qualche parte dello schermo. Invece il documento riappare sempre, alternativamente, al primo o all'ultimo piano, costringendovi così a vedervela sempre con gli assassini. Questi diventano sempre più veloci e intelligenti, man mano che il punteggio cresce.

All'inizio della partita disponete di tre agenti e, ogni 10000 punti, se ne può vincere un altro.

*Infiltrate* ha 12 varianti: le prime 6 sono per partite ad un solo giocatore, le altre 6 a due. Le varianti si differenziano per la velocità e l'intelligenza degli assassini (ci sono tre livelli), oppure per il fatto che questi siano o meno visibili. Se giocate con gli assassini invisibili, li potrete vedere soltanto quando viaggiano sull'ascensore o quando li colpite.

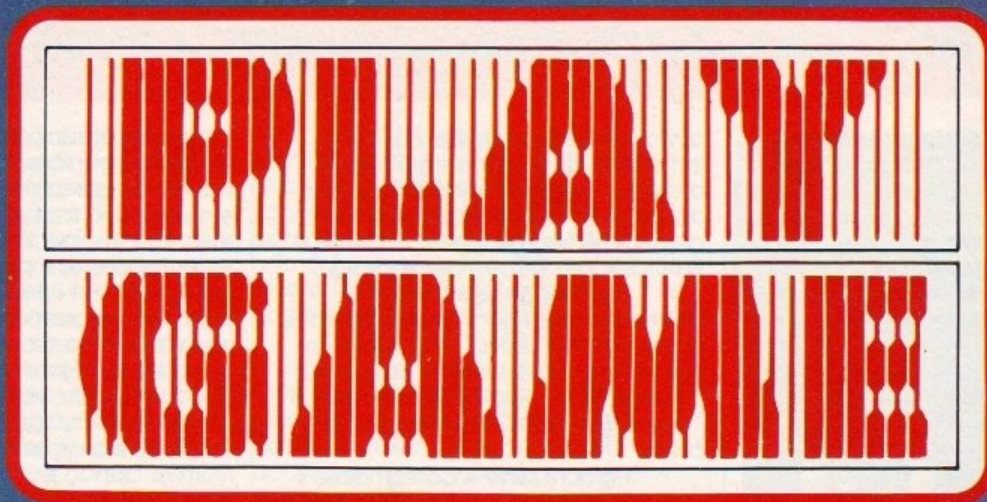
Io personalmente consiglio di giocare sempre al livello 1 (varianti 1-1 e 2-1) prchè, dopo che il documento è stato preso per 3 o 4 volte, gli assassini diventano implacabili e non vi lasciano scampo anche perchè molte volte, dopo che li avete colpiti, vi ricompaiono alle spalle e uccidono il vostro omino senza lasciargli neanche il tempo di girarsi. Ora un piccolo trucco; se volete battere il record dei vostri amici e se avete un pò di pazienza, dopo avere preso tre o quattro volte il documento, portate il vostro omino nell'angolo in basso a sinistra, al primo piano, e voltatelo in modo che spari verso destra. A questo punto aspettate gli assassini e, ogni volta che ne colpite uno, abbassatevi per precauzione. Se sarete molto coordinati, riuscirete, in quella posizione, a ucciderne tantissimi e a raggiungere punteggi altrimenti inaccessibili. *Infiltrate* è comunque uno dei giochi migliori dell'Apollo (se non il migliore) e, oltre ai soliti riflessi, richiede anche una certa astuzia e non guasta nemmeno l'utilizzo della cosiddetta visione periferica.

# ROBOT KILLER

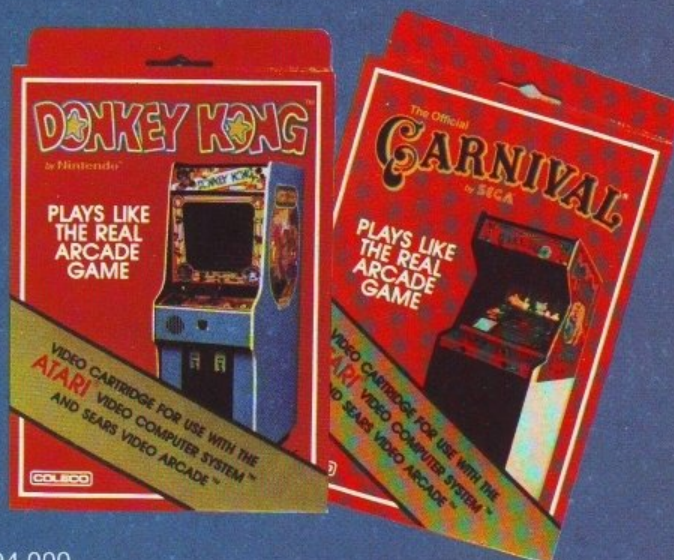
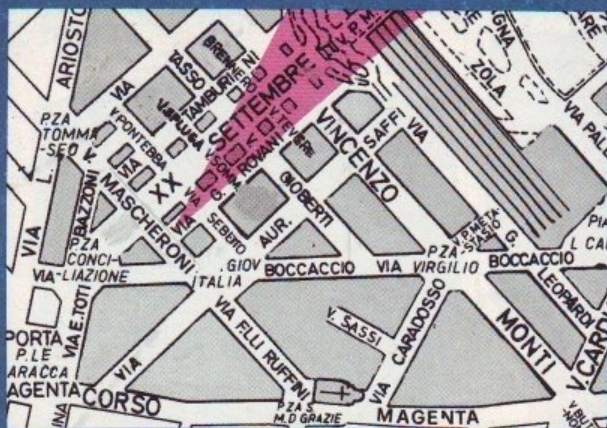
**HANIMEX**
**HMG 2650**
**LIRE 64.000**

Tra i titoli Hanimex in catalogo fino a questo momento *Robot Killer* è il gioco che mi piace di più: l'azione è animata e richiede, soprattutto ai livelli più difficili, rapidità e precisione di movimenti. Il suono delle scariche di corrente è poi veramente "elettrizzante".

Scopo del gioco è scappare dal labirinto dopo aver distrutto tutti (o almeno una buona parte) i Robot Elettrici e essere sfuggiti dalle grinfie del Mutante, che ingigantendosi sempre più rimbalza su e giù per lo schermo.

Si gioca da soli utilizzando il comando: premendo il joystick o il dischetto farete muovere il vostro omino nella direzione desiderata; premendo i due pulsanti laterali azionerete invece il fuoco della

**MILANO** - Via Mascheroni, 14 - Tel. 02/437385

**VIDEOGIOCHI - Home Computer - Cassette in esclusiva per ogni consolle**

NOVITÁ

## COLECO PER ATARI

| | |
|---|---|
| Frogger | L. 94.000 |
| Donky Kong | L. 89.000 |
| Carnival | L. 79.000 |
| Smurf | L. 79.000 |
| AMIDAR | L. 94.000 |
| SPIDER-MAN | L. 94.000 |
| STARWARS | L. 94.000 |

## COLECO PER INTELLIVISION

| | |
|---|---|
| Donky Kong | L. 89.000 |
| Pitfall | L. 89.000 |
| Dungeons & Dragons | L. 59.000 |

## MATTEL

INTELLIVOICE
MODULO + B17

L. 199.000

"Riproduttore di voci umane: una più realistica dimensione al videogioco

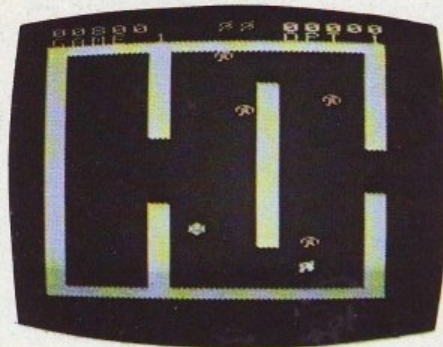
In fiera dal **14** al **29 aprile**
**STAND 3**
Milano - Via Gattamelata 5
c/o USA CENTER

**Tessera di iscrizione al Play Games Club.**

**IL NEGOZIO CHE HA SELEZIONATO PER VOI I PIU BEI VIDEOGIOCHI DEL MONDO**

vostra pistola. La direzione del tiro è legata alla direzione di marcia: per sparare alle vostre spalle o lateralmente dovete per forza girarvi.

Quando il gioco inizia vi trovate in uno degli otto labirinti che poi si succederanno casualmente man mano che riuscite a uscirne e il gioco procede. I muri del labirinto sono elettrificati così come lo sono i robot nemici. Cercando di non sbattere contro nè agli uni nè agli altri dovete uccidere il maggior numero possibile di Robot Elettrici (se prima di uscire dal labirinto siete riusciti a ucciderli tutti, guadagnate 100 punti di bonus) e uscire dal labirinto. L'uscita è sempre situata alla destra del teleschermo.

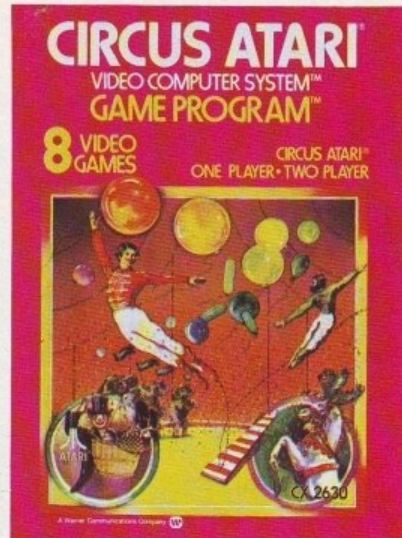
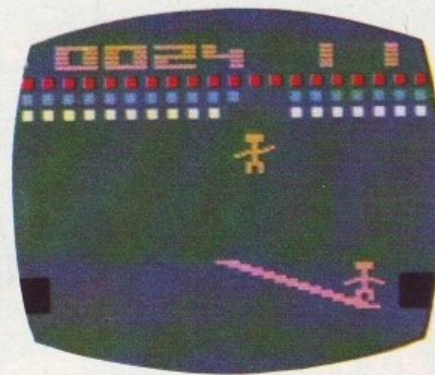
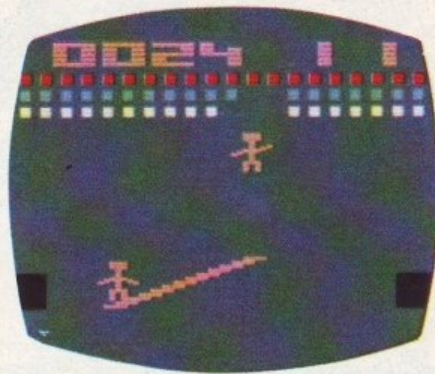
Dopo 16 secondi che il gioco è iniziato o che siete entrati in un nuovo labirinto appare, in un angolo qualsiasi dello schermo, un puntino rosa: è il Mutante, il vostro peggior nemico. Insensibile ai colpi della vostra pistola e all'alta tensione che scorre lungo i muri, avete un'unica via di scampo contro di lui: la fuga. Avete 20 secondi di tempo prima che, ingranditosi sufficientemente, inizi ad inseguirvi.

Non è molto difficile uscire in tempo e indenni dai labirinti. Quello che è difficile è avere il tempo di uccidere tutti i Robot Elettrici prima di guadagnare l'uscita. Per riuscire a farlo scegliete il percorso di avvicinamento in modo da incontrare sulla vostra traiettoria di marcia il maggior numero possibile di Robot Elettrici, così da non perdere tempo girandovi a destra e sinistra, sopra e sotto per spararli.

I punteggi. Ogni Robot Elettrico vale 20 punti, ogni volta che guadagnate l'uscita di un labirinto avete 50 punti e, se siete riusciti ad uccidere tutti i Robot Elettrici, avrete - come già detto - un bonus di 100 punti.

I giochi sono 4 combinabili con otto diverse variazioni. Nel primo gioco i Robot nemici non sparano, nel secondo possono sparare ognuno un colpo, nel terzo due colpi e infine nel quarto tre colpi.

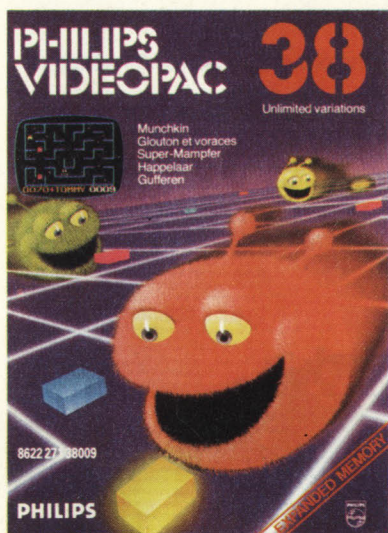
Ricordatevi che avete solo quattro vite - e non nove come i gatti - e non fatevi incantare, come succede a me, dalla grazia e dalla flemma con cui corre il vostro omino.

## ATARI CIRCUS

**ATARI/VCS**
**LIRE 69.620**

Siete in un circo: due clowns cercano, saltando alternativamente su una altalena, di far scoppiare i palloni colorati che scorrono su tre file in alto, vicino alla volta del tendone. I palloni sono belli grandi e ben gonfi, perciò quando un clown riesce a colpirne uno ne riceve una spinta che se va bene lo tiene in alto tra le file di palloni e gli permette di farne scoppiare molti, ma se va male il malcapitato riceve un'accelerazione verso il basso e, se l'altalena non è pronta a riceverlo, si spiaccica al suolo in un turbinare di braccia e gambe. Voi impugnate il paddle, il telecomando a manopola, e ruotandolo fate scorrere l'altalena sullo schermo: se sbagliate il tempo siete responsabili dell'orrenda fine del clown. Ma il senso di colpa dura poco: basta premere il pulsante rosso e un'altro clown salta da uno dei trampolini laterali verso l'altalena. Per ogni partita se ne hanno a disposizione 5. Ogni volta che un'intera fila viene abbattuta si riforma, dando punti in più, e se si riesce ad abbattere la fila più alta, quella con i palloni rossi, si ha a disposizione un altro clown. Attenzione: se con lo stesso clown si abbatte due volte la fila rossa, il premio è sempre di un solo clown, quindi vale la pena di "suicidarlo" prima di far riscoppiare i palloni rossi.

La grafica di questo gioco non è eccezionale, nè lo sono gli effetti sonori: ma per fortuna ché la concentrazione necessaria per giocare bene è talmente forte che l'essere distratti da particolari estetici è assolutamente controproducente. Per cominciare vale la pena di partire dal gioco n. 3, un pò più facile, e quando si è presa la mano è interessante fare ogni tanto il gioco n. 5, che riforma le file solo abbattendo tutti i palloni. Serve molto ad imparare a mirare. È

possibile modificare un poco la traiettoria e imprimere maggiore forza al salto dando l'effetto, ma attenzione ad abusare perchè i rimbalzi diventano più imprevedibili ed il gioco può diventare eccessivamente veloce e incontrollabile. Inoltre dando l'effetto basta sbagliare il tempo di pochissimo e il povero si schianta. Insomma è un gioco che non permette la minima distrazione: ma proprio per questo è affascinante e godibilissimo.

## CANNIBAL

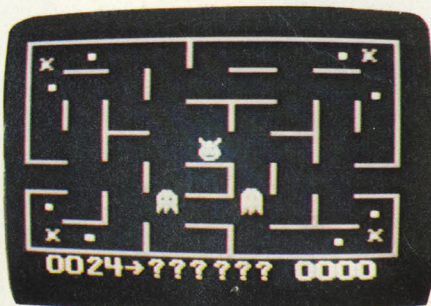
**PHILIPS**
**VIDEOPAL G7000**
**LIRE 55.000**

Questo gioco uscito in U.S.A. nel 1981 sotto il nome di K. C. Munchkin, fu il primo adattamento "domestico" sul tema di Pac-Man. E proprio per questo l'Atari - che aveva acquistato i diritti di Pac-Man e stava realizzandone la versione da casa - intentò una causa alla Magnavox (uno dei nomi commerciali della Philips nord americana) per violazione di copyright. Dopo varie vicissitudini l'Atari vinse la causa ed ora K.C. Munchkin non figura più nel catalogo dei giochi Odissey 2 (il nome in U.S.A. del Videopac).

In Italia, invece, il gioco c'è ed è uno dei migliori del catalogo Philips. Come ho già detto, è una variazione sul tema di Pac-Man ed infatti il gioco consiste nel manovrare un "robot divoratutto"- il Munchkin del titolo inglese - all'interno di un labirinto, evitando di essere raggiunto da tre "cannibali" e, allo stesso tempo, sforzandosi di ingoiare 12 quadratini - otto da un punto e quattro, lampeggianti, da tre punti. Mangiando questi quattro quadratini speciali il divoratutto diventa invincibile per un periodo di tempo variabile da uno a quattro secondi e scelto a caso dal computer e può inseguire a sua volta i tre cannibali - diventati rosa - che varranno rispettivamente cinque punti il primo, dieci il secondo e venti il terzo.

Una volta ingoiati tutti i quadratini lo schermo si ripopola di altri dodici quadratini e il gioco riprende ad un livello più difficile.

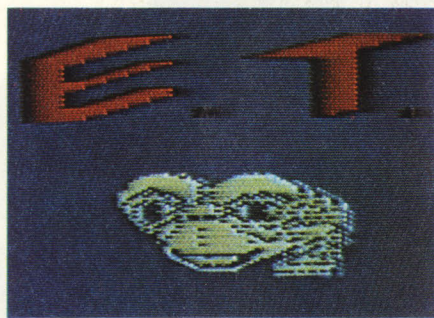
Fin qui la somiglianza con Pac-Man. Ora veniamo alle differenze. La prima cosa da sottolinearè è che vi sono diversi labirinti tra cui scegliere quello che più vi aggrada. Ci sono quattro labirinti base sia visibili che invisibili e un'altra possibilità che permette di avere una sempre diversa configurazione del labirinto in entrambi i modi.

Inoltre la Philips ha sfruttato la programmabilità offerta dalla tastiera e ha introdotto una straordinaria novità: la possibilità di crearsi il labirinto di gioco a proprio piacimento. Il sistema di costruzione del labirinto è piuttosto semplice ed è spiegato chiaramente nel libretto d'istruzioni.

Vi consigliamo di sfruttare questa possibilità, poichè il gioco non è eccessivamente difficile: i cambiamenti sono piuttosto lenti rispetto ad "inseguitori" di altri giochi di labirinto. Costruendo dei labirinti complicati otterrete un gioco più impegnativo e in grado di darvi più soddisfazioni. Come è uso nei giochi Philips il punteggio più alto è indicato in basso a sinistra (affiancato dal nome del prode *recordman*), mentre a destra è indicato il punteggio del gioco in corso.

Ed ora alcuni consigli di strategia (relativi al gioco numero 0). E' consigliabile percorrere il labirinto e ingoiare i quadratini a partire dall'angolo in alto a sinistra e continuare in senso antiorario. Naturalmente prima di mangiare il quadratino lampeggiante aspettate che si sia avvicinato almeno un cannibale. Potrete così dargli il fatto suo.

Un'altra tattica fruttuosa è lasciare per ultimo l'ultimo quadratino lampeggiante.

Mangiandolo comincerà un nuovo schermo e i tre cannibali usciranno dalla loro "tana" al centro dello schermo ancora in stato di vulnerabilità. Quindi se riuscirete a prevedere da che lato della tana usciranno - oppure se sarete abbastanza veloci - potrete mangiarli tutti e tre alla partenza e avere un bel pò di tempo per ripulire il labirinto prima che si rigenerino.

Infine, e chiudiamo, un piccolo difetto del gioco a cui vi consigliamo di fare attenzione se non volete finire in bocca ai cannibali. Quando manovrate il comando usate solo le direzioni nord, sud, est e ovest e non quelle diagonali (ad esempio nord-est, per intenderci). In quest'ultimo caso il vostro robot si muoverà verso nord e poi - quando troverà un muro - girerà ad est e voi avrete perso il controllo del gioco. Quindi cercate di muovere la leva con incroci di 90° gradi esatti.

**ATARI VCS** **ANTEPRIMA**

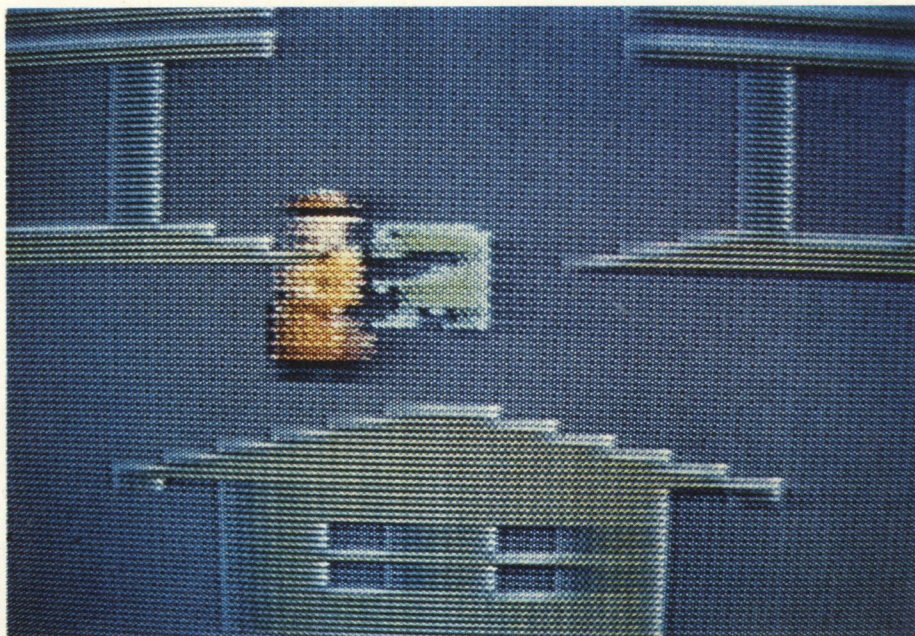
Ce l'abbiamo fatta: ecco, ai primi dell'anno, in redazione il nuovissimo videogioco dell'Atari, ancora top secret in Italia, E.T., The Extraterrestrial.

Ancora a metà febbraio, data

di chiusura di questo numero, il gioco non è improntato, sebbene girando per Milano ci è capitato di vedere esposta la cartuccia di E.T., in qualche negozio del centro.

La fortuna di avere in mano questo nuovo gioco di cui abbiamo tanto sentito parlare nel male e nel bene non poteva però durare molto. E infatti qualcosa è andato storto. Il nostro corrispondente s'era dimenticato di darci, oltre alla cassetta, anche le istruzioni del gioco: dimenticanza piuttosto grave, soprattutto visto che E.T. non è un gioco di immediata comprensione, e le sue regole sono piuttosto complesse, il meccanismo di gioco tutt'altro che lineare.

C'è voluto un po', dunque, per capire come funziona e ancora adesso non siamo sicuri di aver capito tutto. Qualcosa ci sarà sicuramente sfuggito, ma non potevamo lasciarci scappare l'occasione di mettere E.T. in copertina.

Sicuramente molti di voi conoscono la triste seppur-a lieto-fine storia di E.T. Il videogioco dell'Atari la riproduce più o meno fedelmente. Il compito del giocatore è aiutare E.T. ad arrivare all'appuntamento con la nave spaziale che l'aveva inavvertitamente lasciato a terra.

Se non ci riuscite, E.T. muore e voi siete il responsabile della sua morte. Già questa premessa potrebbe rendere nervoso più di una persona.

Il gioco comincia con l'atterraggio dell'astronave aliena. E.T. rimane a terra e l'astronave riparte, lasciandolo solo soletto in mezzo al bosco.

Da qui E.T. deve partire alla ricerca di tre pezzi di telefono che una volta trovati gli permettono di chiamare ("E.T.... telefono... casa") i suoi sbadati compatrioti.

Oltre ad E.T., altri personaggi

E.T. ..... TELEFONO ..... CASA!

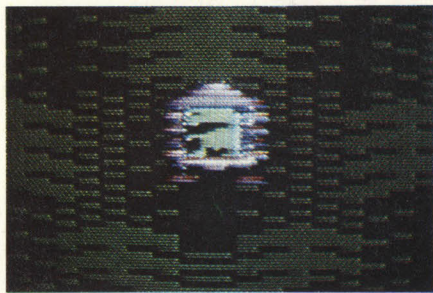
**Nel prossimo numero pubblicheremo il seguito e le conclusioni su questo bel gioco.**

figurano nel gioco. Elliott, sempre pronto a venire in aiuto del suo amico, e due "cattivi": un'agente dell'FBI e uno scienziato che cercano di catturare E.T. per riportarlo in un palazzo con colonne tipo Partenone facendo perdergli tempo ed energie preziose. Lo scenazio del gioco è costituito da diversi schermi: lo schermo iniziale dove atterra l'astronave, che rappresenta il bosco del film, uno schermo con due palazzi tipo Partenone e una casetta (presumibilmente la casa di Elliott) e quattro schermi verdi con grosse macchie di vegetazione dove sono nascosti i tre pezzi del telefono. O meglio, i pezzi di telefono si trovano sempre dentro dei pozzi a cui si accede tramite questi schermi verdi.

Un altro elemento del film che figura nel gioco sono i dolcetti che Elliott disseminava in giro per il bosco cercando di attirare E.T. Nel gioco fungono da riserva d'energia.

Alla partenza E.T. ha 9999 unità d'energia. Se le consuma tutte prima di essere riuscito a riunirsi con gli altri E.T., il nostro eroe può mangiare i dolcetti accumulati oppure attendere l'aiuto di Elliott che gli regala 1500 unità d'energia (per non più di tre volte ad ogni partita).

Nella parte superiore ed inferiore dello schermo vi sono due bande da tenere d'occhio perché forniscono preziose indicazioni sullo svolgimento del gioco. Nella banda inferiore sono indicate le unità di energia restanti e il numero di dolcetti raccolti da E.T. nella sua peregrinazione (non più di nove dolcetti). Nella banda superiore appaiono casualmente diversi indicatori di estrema importanza: innanzitutto quattro frecce che indicano le quattro direzioni, poi un punto di domanda, una "e" che sembra urlare, una figura che ricorda un invasore di Space Invaders, un quadrato con dentro un cerchio , una versione in piccolo del palazzo tipo Partenone e infine una specie di ciambella.

Tutti questi indicatori hanno delle funzioni precise: premendo il pulsante rosso quando nella banda superiore appare un indicatore si possono sfruttare dei poteri di E.T. o indirizzare il gioco. Ad esempio se premete il pulsante rosso quando appare la ciambella E.T. "mangia" uno dei solcetti che aveva accumulato e ottiene delle unità energia in cambio, o ancora quando appare il punto di domanda se sotto una delle macchine di vegetazione si trova un pezzo del telefono questi lampeggia e vi basterà saltare sopra la macchina per prenderlo. Gli altri indicatori servono (il piccolo Partenone) a rimandare a casa loro (cioè dei grandi Partenoni) lo scienziato e l'agente dell'FBI che inseguono E.T., (la "e" urlante) a chiamare in aiuto Elliott. Non abbiamo capito a cosa servano gli ultimi due: un quadrato cond entro

un cerchio e l'invasore. Di quest'ultimo possiamo soltanto dirvi che quando avete raccolto tutti e tre i pezzi di telefono e premete il pulsante al suo apparire una specie di arancio schiacciato appare a destra dello schermo sulla banda superiore e sembra funzionare da conto alla rovescia (forse per l'appuntamento con l'astronave?).

Non siamo riusciti a capire a cosa servono, né se per quello a porre in salvo E.T. È sempre molto e non ci abbiamo dormito la notte presi dal rimorso.

Ecco questo è tutto. Altro non possiamo dirvi, ma voi avrete la fortuna - se comprerete il gioco - di trovare incluse anche le istruzioni.

P.S. Dimenticavamo: quando E.T. risale alla superficie dopo essere caduto nel pozzo è più facile che ci ricada invece che continuare la sua ricerca. È un po' fastidiosa come cosa e non riusciamo a capire perché succeda. Non vorremmo pensare che sia previsto, ma non abbiamo altra spiegazione. E sinceamente non ci piace.

In E.T. ci sono tre livelli di gioco: nel primo, il più difficile, lo scienziato e l'agente dell'FBI inseguono E.T. cercando di mettergli i bastoni tra le ruote; nel secondo livello c'è solo l'agente dell'FBI e nel terzo nessuno dei due (è consigliato ai principianti).

P.P.S. Quando riceveremo le istruzioni di gioco vedremo di spiegare le cose che non abbiamo potuto spiegare ora.

# TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE SAPERE SUL COLECOVISION E AVETE OSATO CHIEDERE

Il 1982 è stato un anno fantastico per la nazionale di calcio e per lo sport italiano in generale. Ma gli sportivi nostrani non saranno gli unici a ricordarlo con gioia.

Ad Hartford, nel Connecticut, c'è qualcun altro che ricorderà con

Addirittura, c'è chi ha scritto che il ColecoVision potrebbe essere meglio di quanto aveva promesso la Coleco stessa. Un bell'omaggio, non c'é che dire, ma niente di regalato. In effetti il ColecoVision merita questi elogi.

# LA TERZA GENERAZIONE D

piacere il 1982, e cioè Arnold C. e Leonard E. Greenberg, rispettivamente "President" e "Chairman" della Coleco Industries, produttrice del sistema ColecoVision.

Il ColecoVision è stato infatti il più grande successo del 1982 nel mondo dei videogiochi; più grande di Pac-Man (Atari) e di Pitfall.

Prima che fosse presentato in America c'erano molti scettici tra gli addetti ai lavori. Spesso quando si annuncia una novità, un nuovo prodotto, le frasi iperboliche si sprecano e un po' di scetticismo non era certo fuori luogo.

Quando poi fu presentato alla stampa e quindi messo in commercio le lodi e le vendite si sprecarono (quest'ultime in realtà non si sprecano mai, vero signori Greenberg?).

In pochi mesi il ColecoVision vendette circa 500.000 unità diventando di diritto e di fatto un temibile concorrente per la spartizione della torta di milioni di dollari che rappresenta il mercato statunitense dei videogiochi.

*di Riccardo Albini*

La potenza della memoria RAM (17 Kbytes contro i 128 bytes dell'Atari VCS e i 708 bytes dell'Intellivision), la risolvenza grafica, la capacità di avere 32 oggetti in movimento contemporaneamente sullo schermo danno come risultante dei giochi che dal punto di vista grafico e dell'azione di gioco non hanno pari nei sistemi da casa. Se qualcuno di voi è stato recentemente al Salone del Giocattolo che si è tenuto alla Fiera di Milano a fine gennaio se ne sarà reso conto di persona.

Ma quello che veramente distingue il ColecoVision dai sistemi che l'hanno preceduto è il Modulo d'Espansione N° 1, cioè un adattatore che permette di utilizzare le cartucce-gioco compatibili con l'Atari VCS sulla console Colecovision.

Questo "aggiramento" dell'incompatibilità tra software di diversi sistemi è sicuramente un'innovazione che va a tutto merito della Coleco e che merita di essere salutata con ventuno salve di cannone.

Quindi chi volesse acquistare una console ColecoVision ma ha in casa una "giocoteca" di giochi Atari, diciamo, di quaranta cartucce potrà vendere il VCS e continuare a giocare i giochi compatibili con il VCS sulla console ColecoVision.

Ma visto che parliamo di console proviamo a vederla un po' da vicino. Il "design" è semplice e pulito. I comandi sono ridotti al minimo - un commutatore on/off e un pulsante di reset - poichè la scelta delle variazioni di gioco e l'avvio della partita sono controllati dai comandi a mano.

In basso a destra, sotto la fessura per l'inserimento delle cartucce, c'è un'altra fessura con la scritta "Expansion Module Interface". Questa è, come abbiamo detto, l'asso nella manica del ColecoVision.

con gioia, è che la direzione è comandata tramite un piccolo joystick con pomello più pratico e reattivo (anche se chi scrive preferisce ancora il vecchio joystick Atari).

Questo è quanto per l'hardware. Veniamo al software.

I giochi che sono stati annunciati dalla CBS Electronics (disributrice in Italia del ColecoVision) per il 1983 sono undici: Donkey Kong, Venture, Gorf, Wizard of Wor, Smurf (Puffi), Cosmic Avenger, Mousetrap, Lady Bug, Carnival, Turbo e Zaxxon. Se si esclude Smurf tutti gli altri sono adattamenti (riuscitissimi) di più o meno popolari videogiochi a gettone. Conoscendo i titoli dei giochi che dovrebbero uscire in seguito sembra di capire che la Coleco intende specializzarsi principalmente in versioni da casa di giochi conosciuti da coloro che frequentano le sale giochi, capitalizzando su una fama già consolidata tra i giocatori da duecento lire a partita.

Ci sono e ci saranno alcuni titoli sportivi, qualche gioco d'avventura non proponibile nei giochi da bar, ma spetterà presumibilmente ai produttori indipendenti produrre giochi originali per la console ColecoVision. E se le vendite continueranno alla stessa

# EI VIDEOGIOCHI

Questa fessura è l'interfaccia per il collegamento dei moduli di espansione che permetteranno di espandere al passo con lo sviluppo tecnologico le possibilità e funzioni del ColecoVision.

Il primo modulo d'espansione sarà il convertitore Atari, il secondo il modulo di guida Turbo e il terzo una tastiera (per ora solo annunciata) che dovrebbe consentire di trasformare la console per soli videogiochi in un home computer.

I comandi a mano assomigliano vagamente a quelli dell'Intellivision, nel senso che sono di forma rettangolare, con tastiera numerica di selezione e pulsanti di azione/tiro laterali (due invece che quattro). La differenza principale, che molti che conoscono il disco direzionale Intellivision accoglieranno

IL PRIMO MODULO DI ESPANSIONE SARA' IL CONVERTITORE ATARI

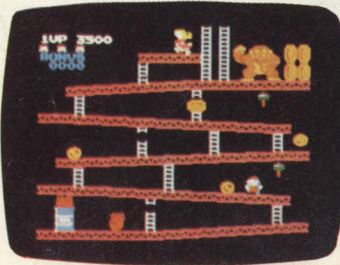
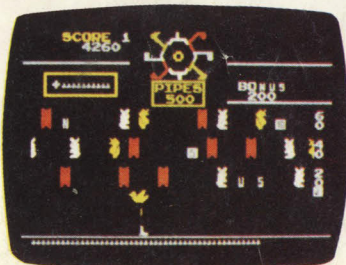
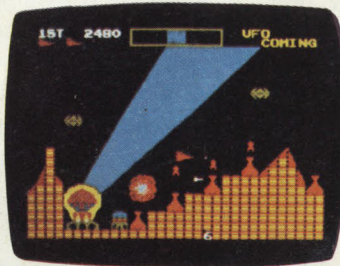
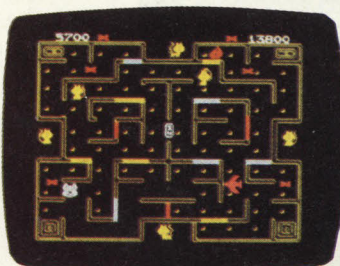
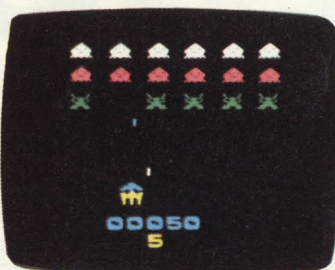
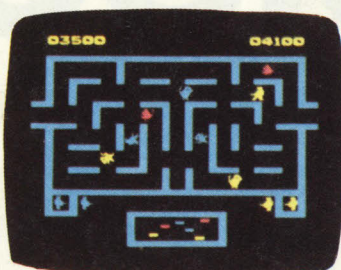
# IL SECONDO MODULO DI ESPANSIONE SARA' IL MODULO DI GUIDA TURBO

velocità con le quali sono andate fino ad ora non c'è dubbio che non passerà molto tempo prima che ciò avvenga.

Ecco questo è tutto per ora. Ma prima di chiudere qualche precisazione che abbiamo lasciato in coda per non rovinarvi il gusto della novità riguardo il prezzo e la riperibilità.

Cominciamo da quest'ultima. Alla conferenza stampa di presentazione del sistema ColecoVision, i responsabili della CBS hanno annunciato che la console e le cartucce ColecoVision saranno probabilmente disponibili sul mercato a partire dal mese di giugno, ma non hanno escluso che la data effettiva sia settembre prossimo. Infine, per quanto riguarda il prezzo non ci sono state rivelate delle cifre esatte, ma piuttosto suggerite delle stime indicative. Secondo le nostre previsioni la console ColecoVision dovrebbe costare all'incirca tra le 400 e le 500 mila lire a cui bisognerà aggiungere qualche altra decina di migliaia di lire per acquistare il modulo d'espansione per le cartucce compatibili con il VCS Atari.

Sarà la più cara, ma anche la più versatile console in commercio. Non sarà accessibile a tutti, ma se cercate lo stato dell'arte nei videogiochi da casa lo troverete nel ColecoVision.

Almeno fino a quando non arriveranno anche l'Atari 5200 e l'Intellivision II. Ma di questo parleremo un'altra volta. ■

# IL TUO PRIMO COMPUTER

ZX81

# sinclair

Il computer più venduto nel mondo

## lo trovi anche nel tuo "bit shop primavera"

ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
AREZZO Via F. Lippi, 13
BARI Via Devitofrancesco, 4/2A
BARI Via Capruzzi, 192
BARLETTA Via Vitrani, 58
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
CAGLIARI Via Zagabria, 47
CAMPOBASSO Via Mons. II Bologna, 10
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COMO Via L. Sacco, 3
COSENZA Via Dei Mille, 86
CUNEO C.so Nizza, 16
FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FOGGIA Via Marchianò, 1
FORLÌ P.zza Melozzo Degli Ambrogi, 1
GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
IMPERIA Via Delbecchi, 32
L'AQUILA Strada 85 N. 2
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LIVORNO Via San Simone, 31
LUCCA Via S. Concordio, 160
MACERATA Via Spalato, 126
MERANO Via S. Maria del Conforto, 22
MESSINA Via Del Vespro, 71
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO P.zza Firenze, 4
MILANO V.le Corsica, 14
MILANO V.le Certosa, 91
MILANO Via Jacopo Palma, 9
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31
NAPOLI Via Luigia Sanfelice, 7/A
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NOVARA Baluardo Q. Sella, 32
PADOVA Via Fistomba, 8
PALERMO Via Libertà, 191
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Tiburtina, 264 bis
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA L.go Belloni, 4 (Vigna Stelluti)
ROMA P.zza San Donà Di Piave, 14
ROMA V.le IV Venti, 152
ROMA Via Cerreto Da Spoleto, 23
SAVONA Via G. Scarpa, 13B
SONDRIO Via N. Sauro, 28
TERAMO Via Martiri Pennesi, 14
TERNI Via Beccaria, 20
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Chivasso, 11
TORINO Via Tripoli, 179
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVIGLIO Via G. Mazzini, 10/B
TRIESTE Via F. Saverio, 138
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VERONA Via Pontiere, 2
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

Desidero ricevere una copia omaggio del NUOVISSIMO CATALOGO ILLUSTRATO **REBIT** di ben 32 pagine: la più ampia e completa rassegna di computer, periferiche e accessori. Allego L. 2.000 per contributo spese di spedizione

Nome
Cognome
Via
Città                C.A.P.
Data
Firma

SPEDIRE A: REBIT COMPUTER
CASELLA POSTALE 10488 - 20100 MILANO

## I PUNTI DI FORZA

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/ 100 sec.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- Perfettamente compatibile con la stampante ZX.
- Due modelli:
  16k byte ROM e 16k byte RAM,
  16k byte ROM e 48k byte RAM.

### CPU E MEMORIA ESPANDIBILE

Microprocessore Z80A.
ROM 16k contenente l'interprete BASIC e il sistema operativo.
RAM 16k espandibile a 48k byte.

### TASTIERA MULTIFUNZIONE

È dotata di 40 tasti mobili che danno accesso a caratteri maiuscoli e minuscoli ASCII.
Tutte le parole chiave del BASIC sono ottenibili tramite un singolo tasto. Inoltre sono disponibili 16 caratteri grafici, 22 codici di controlli colore e 21 caratteri grafici definibili dall'utente.
Tutti i tasti sono dotati di ripetizione automatica.
Sono presenti i comandi di cursore.

### GRAFICA AD ALTA RISOLUZIONE

Lo **ZX Spectrum** può essere collegato direttamente a qualsiasi televisore a colori PAL o in bianconero.
Sono generati 8 colori: nero, blu, rosso, magenta, verde, azzurro, giallo, bianco - sui televisori in bianconero essi appaiono come una regolare scala di grigi.
La grafica è a 256x192 punti. I testi sono visualizzati in 24 linee di 32 caratteri ciascuna. Testo e grafica possono essere sovrapposti. Le istruzioni grafiche BASIC permettono il tracciamento di punti, linee, cerchi ed archi di cerchio.

Di ogni carattere viene memorizzato il colore, il colore dello sfondo, lo stato fisso o lampeggiante, la luminosità normale o extra, il modo diretto o inverso.
Gli attributi di ciascun carattere possono essere determinati indipendentemente da quelli dei caratteri presenti contemporaneamente sullo schermo.
Normalmente le prime 22 righe visualizzano il listato mentre le ultime due sono riservate per evidenziare la linea di programma in fase di editing.
Per l'editing si ricorre ai comandi di cursore.

### SUONO

L'altoparlante interno può riprodurre una scala di più di 10 ottave, esattamente 130 semitoni, attraverso il comando BASIC BEEP. Le prese di tipo jack nella parte posteriore del computer permettono la connessione con altoparlanti e amplificatori esterni.

### OPERAZIONI E FUNZIONI

Oltre ai normali operatori matematici sono presenti funzioni trascendenti: seno, coseno, tangente e inverse; logaritmi naturali ed esponenziali, funzione segno, valore assoluto, integer, radice quadrata; pigreco; generatore di numeri casuali.
I numeri memorizzati occupano 5 byte: il campo è da $3 \times 10^{-39}$ a $7 \times 10^{38}$ con accuratezza di 9½ cifre decimali.
Si possono trattare numeri binari, effettuare operazioni logiche, definire funzioni da parte dell'utente.
È presente un meccanismo completo di DATA, che include i comandi READ, DATA e RESTORE.
Si possono effettuare operazioni sulle stringhe: concatenazione, segmentazione, estrazione di parti.
I vettori possono essere multidimensionali con indici che partono da 1.

# ZX Spectrum

## 16k ÷ 48k byte.
## Tastiera multifunzione.
## Colore e suono.
## Grafica ad alta risoluzione.
## Software e hardware ZX già disponibile.
## Espandibilità totale.

# L. 360.000

più IVA

NELLA VERSIONE 16K RAM

**INTERFACCIA CASSETTE**
Lo **ZX Spectrum** è dotato di un sofisticato sistema di registrazione su cassette che assicura una registrazione affidabile anche su apparecchi con livello di registrazione automatico.
È possibile registrare su cassetta programmi, interi schermi, blocchi di memoria, vettori contenenti dati.
Programmi e vettori possono essere fusi con altri già esistenti in memoria mediante caricamento dal nastro.
È possibile registrare i programmi in modo da ottenere la partenza automatica del programma nel momento stesso in cui il programma viene ricaricato.
L'interfaccia a cassette opera a 1500 baud tramite 2 jack da 3,5 mm. La velocità è di 16k byte in 100 secondi.

**PORTA DI ESPANSIONE**
Sul connettore posto nella parte posteriore del computer sono presenti tutte le linee di data address e control propri dello Z80A; tramite questo connettore vengono interfacciate le periferiche.
Sono presenti comandi che permettono di inviare e ricevere dei caratteri da questa porta.

**COMPATIBILITÀ CON IL SISTEMA ZX**
Il BASIC dello ZX81 è essenzialmente un sottoinsieme del BASIC dello **ZX Spectrum**. Le differenze sono le seguenti: non esistono i comandi FAST e SLOW in quanto lo **ZX Spectrum** opera alla velocità dello ZX81 in maniera FAST avendo comunque una visualizzazione stabile dell'immagine sullo schermo.

Lo **ZX Spectrum** effettua lo SCROLL automaticamente chiedendo all'operatore una conferma ogni volta che lo schermo è pieno.

L'insieme di caratteri dello **ZX Spectrum** è composto da caratteri ASCII al contrario dello ZX81 che adopera un set di caratteri non standard.
I programmi ZX81 possono essere trasferiti sullo **ZX Spectrum** con poche modifiche, e possono essere considerevolmente migliorati grazie alla grafica ed ai colori disponibili.
Le cassette di software registrate con lo ZX81 non possono essere lette dallo **ZX Spectrum**.
Lo **ZX Spectrum** non è compatibile con le espansioni di memoria dello ZX81.
Lo **ZX Spectrum** è pienamente compatibile con la stampante ZX Printer.

è distribuito dalla

**REBIT COMPUTER**
A DIVISION OF G.B.C.

REBIT COMPUTER
Via Induno, 18
20092 CINISELLO BALSAMO
Casella Postale 10488 MI

# AL BAR

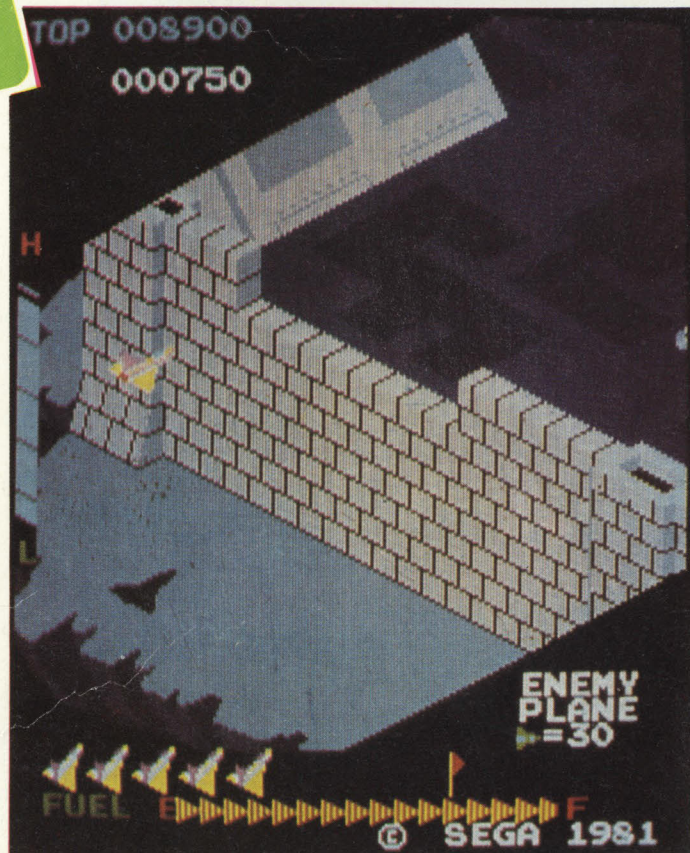
## ZAXXON

Zaxxon, che in alcuni bar potrete trovare col nome di Jackson, appartiene ad una nuova generazione di giochi.

La visione dello schermo è ad effetto tridimensionale, ottenuto disponendo le diverse scene con una angolazione di tre quarti: cioè il piano di gioco è leggermente inclinato e questo permette al jet, da voi guidato tramite il comando a leva, di spostarsi nelle quattro direzioni.

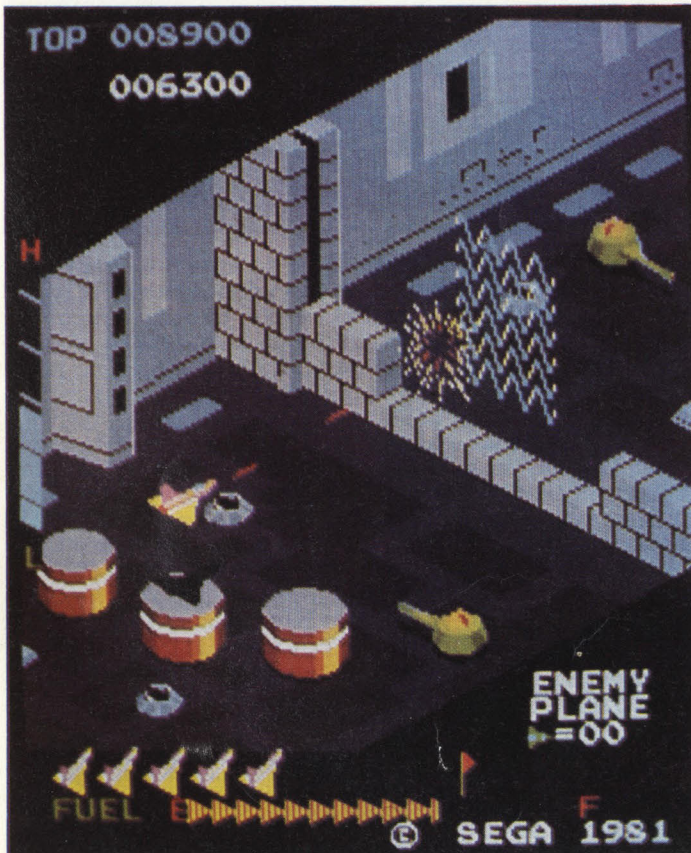
Il gioco è diviso in 18 rounds. Ognuno di questi presenta tre distinte battaglie: in una città fortificata, nello spazio e contro un robot. La battaglia comincia col vostro jet che vola nello spazio aperto per cinque secondi, accompagnato dal sibilo del "vento spaziale".

Lentamente, sulla destra dello schermo, si profila la sagoma di una grande fortezza fluttuante nello spazio. Per entrarvi, e cominciare la vostra battaglia all'interno della città fortificata, bisogna prima superare un muro di grossi mattoni. Per farlo dovete spingere la leva di comando verso l'alto.

Vedrete il jet impennarsi e la quota che esso prenderà vi sarà segnalata da un altimetro posto sulla

sinistra dello schermo. Questo è uno stumento di fondamentale importanza. Infatti nello spazio il jet non ha ombra e senza guardare l'altimetro è difficilissimo capire a

che quota stia viaggiando. Manovrando la leva in alto e in basso, il jet perde e prende quota. Muovendola a destra e a sinistra, invece, lo fa spostare lateralmete ma diagonalmente. Se ad esempio, si spinge la leva verso destra, il jet non va verso la parte destra dello schermo, ma, pur dirigendosi un po' verso quella direzione, s'avvicina al fondo dello schermo, con uno spostamento parallelo al piano della fortezza, rimanendo sempre alla stessa quota.

Ecco perché molte volte, pur sparando frontalmente a qualche oggetto nemico, non lo si colpisce; il motivo sta nella diversità della quota fra il vostro jet e il nemico. Ad ogni modo, per colpire con certezza tutti gli oggetti nemici posti sul suolo della fortezza di Zaxxon, basta portare il jet all'altezza minima (si spinge la leva verso l'alto): non abbiate paura perché il vostro velivolo non può schiantarsi al suolo, a meno che non vada contro un oggetto senza prima avergli sparato. Una volta che il jet vola radente il suolo (vedrete la sua ombra vicinissima), vi basterà spingere la leva a destra e a sinistra per trovarvi effettivamente di fronte ai vostri bersagli. Questi possono essere: jet fermi al suolo che durante i primi rounds non sparano (50 punti ciascuno), jet combattenti (100 punti), cannoni grigi (200 o 500 punti), cannoni verdi (200 500 punti), satellite (appare soltanto durante la seconda fase e vale 300 punti), torri radar (attenzione: questo è il bersaglio più ambito e più "generoso" vale 1000 punti ed è facile da colpire), serbatoi di carburante (300 punti), missile terra-aria (200 punti), robot armato (1000 punti), missili di intercettamento (150 punti). Quasi sempre a 20.000 punti si vince un jet extra. I serbatoi di benzina (sono grossi) vanno colpiti perché rimpinguano la vostra scorta di carburante (segnalata in basso da un indicatore); se questa si esaurisce, il jet esplode.

"I missili terra-aria" sono gli avversari più insidiosi;

puntano decisi contro il vostro aeroplano e, se non vengono colpiti sei volte ciascuno, distruggono il jet. Gli unici due casi in cui si può incontrare un "missile terra-aria" sono quando si vola troppo alti sopra la fortezza (prima fase di ogni round) e quando si incontra il robot armato (terza fase). Se riuscite a colpire il missile, installato nel braccio del robot, prima che da questo venga sparato, il robot esplode subito, totalizzando 1000 punti e passate al secondo round. Se invece il robot spara il missile terra-aria veso il vostro jet, dovrete colpirlo sei volte per salvare il jet. In Zaxxon ci sono tre modi per fare 1000 punti, cioè il massimo punteggio raggiungibile singolarmente. Come già visto, si fanno 1000 punti ogni volta che si colpisce una torre radar (sono rosse e ben visibili), oppure quando si fa esplodere il robot armato.

La terza possibilità è rappresentata da un bonus: se, durante ogni round si eliminano 20 jet nemici (ne arrivano venti solo durante la seconda fase), si totalizzano 1000 punti extra. Per questo conteggio valgono anche i jet che stanno fermi al suolo durante la prima fase. I jet che rimangono da abbattere per conseguire il bonus, sono segnalati in basso a destra sotto la scritta "enemy plane". Un altro tipo di ostacolo che agisce nella fortezza è costituito da un muretto con due pilastri ai lati. Da questi partono delle scariche elettriche letali per il vostro jet. Questo tipo di "nemico" si trova solo nella terza fase. Potete passare sotto o sopra le scariche. Altri muretti più bassi e senza scariche, possono essere superati anche di fianco. Passata la prima fase, si torna nello spazio e si devono affrontare i venti jet nemici. Questi sono difficili da colpire, perché non sempre si spara alla giusta quota e, capire a quale altezza loro viaggino, risulta problematico. Però, quando siete alla stessa altezza dei jet nemici, una piccola "x" bianca compare davanti al vostro aereo. A questo punto sparate con decisione. Un'altra avvertenza: quando i jet nemici volano bassi sono più piccoli; se invece sono grandi, dovrete salire di quota per colpirli. Le prime volte per passare questa fase, forse la più difficile, vi consiglio una semplice strategia; fate viaggiare il vostro jet all'altezza minima o massima (verificate guardando l'alitimetro a sinistra) e aspettate i jet nemici. Quando questi saranno grandi come il vostro, sparate senza esitare. Infatti saranno alla vostra stessa altezza. Se vi sparano loro, spostate la leva a destra o a sinistra: eviterete il colpo, pur rimanendo alla stessa quota. Superata anche questa fase, sulla destra compare una nuova fortezza, simile alla prima. Questa è un po' più difficile da superare per la presenza dei muri, con le scariche elettriche (vedi sopra) e del robot armato, che compare per ultimo. Quando fa il suo ingresso in campo la fortezza si ferma e voi, con molto sangue freddo dovrete colpire il missile rosso sei volte o, vi distruggerà. Terminata anche questa fase avrete completato il primo round. Ogni round successivo, pur essendo strutturalmente uguale, è sempre più difficile: le aperture nei muri sono più piccole, e gli attacchi dei nemici più brutali.

Zaxxon, le prime volte, è un gioco difficile anche per i giocatori più smaliziati. La maggiore difficoltà sta nel capire rapidamente a quale quota viaggiate voi e i vostri nemici. È tuttavia un gioco molto bello; la grafica è accuratissima, come pure il sonoro. E solo la qualità dello scenario vi costringerà a spendere le 200 lire della partita. Una breve nota per i Zaxxon-dipendenti: il nuovo gioco Colecovision, in vendita presumibilmente a settembre, dispone di una cartuccia di questo gioco: l'ho provato ed è praticamente identico alla versione da bar.

## WORLD TENNIS

Questo gioco, fra i più gettonati nelle sale-giochi, è un tennis in cui voi giocate contro il computer. Il vostro giocatore (che poi è una giocatrice) appare nella parte

bassa dello schermo e viene da voi manovrato con una leva a quattro direzioni. Voi vedete la vostra giocatrice in gonnella, di spalle, mentre il giocatore avversario vi sta di fronte, nella parte superiore dello schermo. Il campo è quindi in prospettiva verticale, cioè come si vedono

normalmente gli incontri di tennis alla TV. All'inizio della partita la pallina rimbalza davanti alla ragazza; sta quindi a voi effettuare la prima battuta, premendo il bottone di fianco alla leva. Effettuato questo colpo, che non può mai uscire dal campo, comincia la partita vera e propria; come già accennato, con la leva dirigete la giocatrice nelle quattro direzioni, mentre col tasto le fate colpire la pallina. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di fare il maggior numero di punti possibile; questo può avvenire in due modi: o spiazzando l'avversario, facendogli così mancare la palla, oppure costringendolo a tirarla fuori dal campo. La pallina, naturalmente, può viaggiare a diverse altezze, a seconda di come viene colpita; quando la pallina è più grossa, il colpo è un pallonetto; quando è più piccola, si tratta di un colpo a fil di rete. Quindi osservate bene la dimensione della pallina per capire quando colpirla.

In questo tennis, come in quello vero, è molto importante la discesa a rete. Infatti la voleé risulta spesso un colpo vincente e riuscire a "prendere la rete" può risultare la mossa determinante. Due consigli: se decidete di fare andare la giocatrice a rete state molto attenti alla grandezza della pallina; se è molto grande, il vostro avversario vi ha tirato un pallonetto e, se siete sotto rete, questo colpo non può essere preso.

Una volta a rete, state molto vicini a questa, altrimenti rischiate di "sotterrare" la voleé in rete. Inoltre la discesa a rete può essere effettuata con buone probabilità di successo soltanto durante i primi due "giochi"; infatti, dopo, il gioco diviene molto veloce e si rischia di essere "passati" inesorabilmente. È possibile influire sulla direzione della pallina, anche se ciò richiede molta pratica. Se colpita subito dopo il rimbalzo e con la parte più esterna della racchetta, la pallina va verso sinistra; quando invece viene colpita in ritardo e con la parte più interna della racchetta, tende ad andare verso destra. Ogni gioco termina quando un giocatore totalizza quattro punti; sul 3 a 3, però, vince il gioco chi riesce a distanziare prima l'avversario di due punti. Il gioco finisce quando la vostra giocatrice perde due "games".

World tennis può essere considerato emblematico per quanto riguarda l'evoluzione dei video-giochi; basti infatti pensare la primo e storico tennis da bar, il famoso e ormai vetusto PONG, primo video gioco in assoluto. La differenza tra i due può essere compresa senza spiegazioni.

## EYES

Occhi! Fa un po' senso, ma proprio di occhi si tratta. In questo gioco, infatti, con la solita leva dirigete un occhio lungo i meandri di un labirinto. Naturalmente, come tutti i giochi di questo tipo, dovete vedervela con dei nemici, altri occhi di colore diverso, e dovete eliminare dallo schermo una serie di farfalline (durante il primo

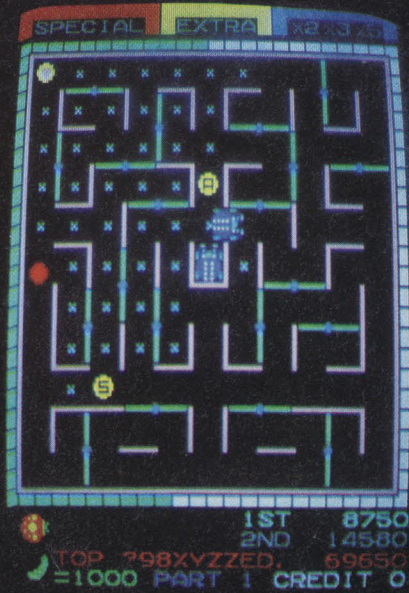
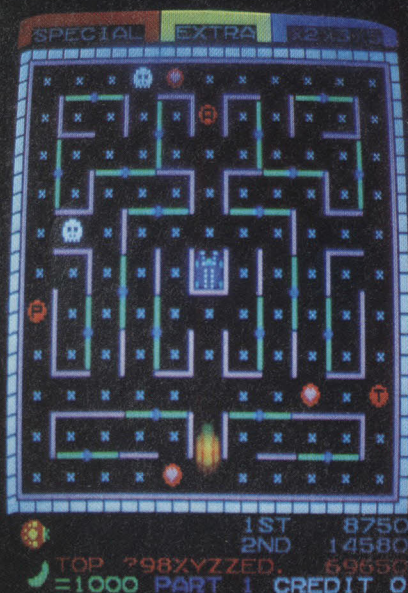
schermo), di cerchietti verdi (secondo schermo) etc. etc... Avete a disposizione anche un tasto che vi permette di sparare a ripetizione e di freddare, con uno sguardo, gli occhi nemici. Ci sono otto tipi diversi di schermi, anche se sostanzialmente il gioco e il percorso sono sempre uguali. Cambiano soltanto i punteggi e la difficoltà del gioco. Nel primo schermo ogni farfallina eliminata (bisogna sparare, non basta passarci sopra) vale 1000 punti; ogni schermo successivo aumenta di 250 punti. Gli occhi nemici uccisi valgono 100 punti ciascuno nel primo schermo, 200 punti nel secondo, 300 nel terzo e così via fino agli 800 punti nell'ottavo schermo. Interessante novità rispetto ai soliti giochi è che in Eyes ogni secondo di gioco regala 50 punti. Normamente (si sa, non sempre in tutti i bar vigono le stesse condizioni) con 200 lire si hanno a disposizione 2 occhi, mentre se ne vince uno ogni 125.000 punti. Voi, col vostro occhio, potete eliminare quelli nemici sparandogli, mentre se gli passate sopra normalmente non succede niente, né a voi né a loro, a meno che questi non vi sparino. Quando la partita comincia, vi conviene scattare lungo uno dei due corridoi verticali più lunghi e sparare velocissimi, in modo da eliminare subito tutte le farfalline in questi due canali, che sono forse fra quelli dove è più facile essere colpiti. Quando avete alle spalle un occhio nemico , girate subito e mettetevi al sicuro; infatti i loro proiettili sono molto veloci e una volta che sono partiti è difficile togliersi in tempo per evitarli. Insomma bisogna

cambiare continuamente direzione e corridoio, senza smettere mai di sparare. Per totalizzare un po' di punti in più, quando rimane una sola farfallina, conviene mettersi abbastanza vicini a questa e aspettare un po' di occhi nemici per farli fuori, cercando di eliminarli appena di riformano; in questo modo, oltre ai punti totalizzati con gli occhi nemici, si aggiungono anche 50 punti in più per ogni secondo che si resta vivi. Eyes ha uno scenario che forse non è tra i più ricchi, mentre il sonoro è discreto. Comunque tra i giochi del genere, chiamiamolo così, labirinto e puntini, ne esistono, a mio avviso, di migliori, come ad esempio Lady Bug.

## LADY BUG

Lady Bug non è un gioco nuovissimo, anzi potremmo definirlo quasi datato. Fu introdotto nelle sale giochi americane nel 1981 dalla Universal e arrivò in Italia nell'82. Inizialmente non fu neanche un grande successo. Tuttavia è ancora in circolazione e molti lettori ci hanno chiesto espressamente di parlarne. La ragione del vostro e nostro interesse per questo videogioco è semplice: Lady Bug è un gran bel gioco. Forse a prima vista può apparire troppo complicato, quasi una imitazione di Pac-man arricchita di nuove regole, ma non è così. Come nel gioco più famoso della fresca storia dei videogiochi (Pac-man), c'è un labirinto con qualcuno che scappa mangiando puntini (la vostra coccinella) e qualcuno che insegue (odiosi insetti nemici). La somiglianza però termina qui. Infatti Lady Bug offre molto di più: combina infatti la velocità d'azione di Pac-Man, anzi è più veloce, con un'elevata possibilità di strategie e dei bonus tipo flipper. In un labirinto costellato di puntini e di porte girevoli, la vostra coccinella deve mangiare tutto quello che trova lungo il percorso, eccezion fatta per alcuni teschi letali.

Da una casella situata al centro dello schermo, a intervalli periodici, escono degli insetti che, come forsennati, danno la caccia senza tregua a Lady Bug.

Il massimo numero di insetti nemici che possono darle la caccia contemporaneamente è 4. Prima di ogni diverso schermo appare una specie di lista indicante l caratteristiche dello schermo seguente. Vengono indicati il numero dei teschi che si troveranno sul percorso, il numero dei cuoricini, le lettere, il vegetale (tipo e punti). I teschi sono letali per qualunque insetto ci passi sopra. Mangiando i cuoricini si ha la possibilità di aumentare sempre i propri punteggi; infatti, se questo avviene quando sono blu, col primo si moltiplicano i punti per 2, col secondo per 3, col terzo per 5. Ogni percorso contiene inoltre tre lettere, di volta in volta diverse, che concorrono, se mangiate al momento giusto, a formare le parole SPECIAL e EXTRA. Perché una lettera vada a formare la parola SPECIAL, deve essere ingoiata dalla coccinella quando è rossa, per la parola EXTRA quando è gialla. Se ad esempio sullo schermo si incontra una E, e viene toccata quando è gialla, si colora di questo colore anche la E della parola EXTRA, nella parte superiore dello schermo. Evidentemente non avrebbe alcun senso mangiare una X quando è rossa, poiché la parola SPECIAL, che deve essere scritta in rosso, non contiene alcuna X. Se il giocatore riesce a scrivere in giallo tutta la scritta EXTRA, vedrà apparire una gustosa scenetta e con la scritta "congratulations" gli verrà regalata un'altra coccinella. Se si riesce a scrivere anche la parola SPECIAL, allora si vince addirittura una nuova partita. Le lettere valgono comunque più punti se mangiate quando sono rosse. I puntini da ingoiare lungo il percorso valgono inizialmente 10 punti ciascuno; possono diventare 20, 30 o 50 mangiando i cuoricini. I vegetali, sempre diversi, compaiono nella casella da cui partono gli insetti nemici, una volta che questi (tutti e quattro) sono in giro per il percorso. Mangiare il vegetale regala molti punti e paralizza gli insetti nemici per alcuni secondi. Le porte girevoli di colore verde, di cui è pieno il labirinto, rappresentano l'unica arma di Lady Bug, che oltretutto è più lenta degli altri insetti. Si tratta quindi di essere molto rapidi e astuti, disorientando il nemico modificando continuamente la conformazione del labirinto. A differenza di Pac-Man, in Lady Bug non esiste il modo di mangiare i nemici, anche se si può cercare di attirarli

verso i teschi (di numero limitato); un'altra differenza, questa volta vantaggiosa,sta nel fatto che appena si smette di spingere la leva la coccinella si ferma; la si può quindi appostare dove si vuole con precisione millimetrica, mentre la sfera di Pac-Man poteva fermarsi solo agli incroci. Alcuni consigli: cercate di mangiare per primi i cuoricini blu: in tal modo tutti i punti seguenti varranno 5 volte il valore iniziale. State attenti ai quadratini che, disposti lungo il perimetro dello schermo, si colorano alternativamente di verde e di bianco: ogni volta che viene completato un giro un nuovo insetto nemico esce dalla casella (al centro dello schermo) per dare la caccia alla coccinella. Cercate di mangiare subito gli eventuali cuoricini situati vicino alla casella dove "risiedono" gli altri insetti, prima che questi comincino a pattugliare il labirinto. Se siete già abbastanza bravi, prima di mangiare l'ultimo puntino, aspettate che tutti e quattro gli insetti escano dalla loro casella: potrete così mangiare il vegetale e fare dei punti in più; inoltre ogni volta che uno dei 4 nemici mangia un teschio, ritorna dentro alla casella; quindi se questo avviene dopo che avevate già mangiato un vegetale, potrete nuovamente aspettare l'uscita del quarto insetto e ingoiare un altro vegetale. I giocatori più smaliziati cercheranno di non attirare i nemici verso i teschi all'inizio di ogni schermo, per avere così più vegetali da mangiare in seguito, facendo cioè andare gli altri insetti contro i teschi solo quando sono "fuori" già tutti e quattro. Se non avete capito vuol dire che non siete ancora abbastanza smaliziati e quindi non importa. Solitamente con 200 lire si ha diritto, inizialmente, a due coccinelle, anche se in certi bar se ne possono avere tre.

L'unico modo di vincere un'altra coccinella è quello di scrivere la parola EXTRA. Se sarete abbastanza bravi da totalizzare uno dei migliori punteggi, sarete piacevolmente sorpresi dalla procedura con cui si può scrivere il proprio nome di fianco al punteggio, nella ormai consueta lista dei migliori punteggi. Una coccinella da voi manovrata con la leva (unico comando, come in Pac-Man) viene diretta sulla lettera prescelfa e, quando le passa sopra, la lettera viene riportata in alto nello spazio apposito. Esiste anche la possibilità di scrivere numeri, punti interrogativi ed esclamativi e cuoricini. Il massimo numero di insetti diversi è di otto; cioè durante i primi otto schermi gli insetti inseguitori sono sempre diversi, dal nono appaiono specie già viste ma "assortite". La velocità con cui gli insetti escono, uno ad uno, dalla casella centrale aumenta sempre e viene indicata dal colorarsi dei quadratini che costituiscono il perimetro esterno. Questo gioco, come detto, non ha riscontrato un immediato successo, anche se chi lo ha conosciuto un po' a fondo ne è rimasto entusiasta. Probabilmente avrà più successo la versione casalinga della ColecoVision che è praticamente identica e, siamo sicuri, che quando sarà disponibile in Italia non mancherà di destare il vostro interesse.

## POOYAN

Ecco un gioco che consiglio a tutti. La sua grafica perfetta, i disegni vivaci e divertenti, lo scenario da favola, le musiche che accompagnano graziose scenette al termine di alcune fasi della partita, rendono questo gioco affascinante a prima vista.

Lo scenario è sostanzialmente sempre lo stesso, cambia solo la direzione del nemico, il gioco trae spunto dalla famosa storiella dei tre porcellini: questa volta però, invece di un solo grande lupo ci sono tantissimi lupetti con delle facce buffissime.

All'inizio della partita compare la scritta: "Un giorno

nella foresta..." e due scanzonate **maialine** vengono rapite da alcuni **lupetti**. Questi le rinchiudono in una gabbia (nell'angolino in basso a sinistra) e comincia il gioco. Sulla destra dello schermo la **mamma** delle maialine, munita di arco e frecce, si sposta verticalmente dentro ad un **ascensore**, da voi comandato con una leva.

Dall'alto di un albero cominciano a scendere verso il basso tantissimi lupetti, attaccati a dei **palloncini** di vivaci colori, che cercano di raggiungere il suolo per salire lungo l'ascensore e mangiare la mamma delle maialine. Questa, servendosi dell'ascensore, tira tantissime frecce (si preme un pulsante) e cerca di bucare i palloncini. Quando ci riesce i lupetti cadono a testa in giù. Se invece un lupo riesce ad atterrare, sale subito di fianco all'ascensore e, collocatosi vicino a questo, cerca di mangiare mamma maiala quando questa gli passa davanti.

Se ci riesce perdete un maiale. Ogni tanto, in cima all'ascensore, compare un **cosciotto di carne** (meat). Questo può essere preso e lanciato con l'arco al posto della freccia. Il cosciotto segue sempre una traiettoria curva fino a cadere per terra. Tutti i lupi che vengono sfiorati dal pezzo di carne, cercando di prenderlo, mollano il palloncino e cadono per terra.

Inoltre, scendendo, i lupi tirano delle **arance** contro il vostro maiale che, se colpito, cade dall'ascensore. Perdete così un altro maiale.

Superata questa fase del gioco si passa ad un'altra dove i lupi partono, con i palloncini, dal basso e cercano di raggiungere la cima di una rupe.

Qui sopra poggia un enorme **masso**; ogni lupo che raggiugne la cima spinge il masso verso l'ascensore, ma solo quando i lupi saranno sette, avranno la forza necessaria per buttarlo giù del tutto.

Fate attenzione all'ultimo lupo che tenta la salita. Questo è di colore viola ed è difficilissimo bucare il suo palloncino, perché è quasi sempre protetto da una lineetta verde imperforabile. Se il **lupo viola** arriva in cima, spingerà per un tratto il masso e, dal basso, tenteranno di salire cinque nuovi lupi; per ultimo, di nuovo, ci sarà il tremendo lupo viola. Questa situazione finirà soltanto quando riuscirete a far cadere il lupo viola.

Superata anche questa seconda fase si gioca uno speciale *bonus stage* durante il quale si possono solo fare punti senza perdere alcun maiale. Si tratta di far cadere i lupi (che salgono) soltanto con i cosciotti di carne. Terminato il *bonus stage* si ricomincia da capo con i lupi più veloci. Dopo altri due schermi c'è di nuovo il *bonus stage*. Questa volta però bisogna colpire, con le frecce, delle **fragole** che vengono tirate contro la mamma maiala.

I maiali a disposizione sono tre; se ne vince uno dopo i primi 50.000 punti e poi uno ogni 80.000 punti.

Come ho già detto questo gioco è davvero fantastico e molto originale.

Dopo averlo visto è difficile resistere alla tentazione di provarlo almeno una volta.

# PINBALL
## IL FLIPPER

## ELEKTRA

BALLY

La tendenza tra i costruttori di flipper è di inventarne di tutti i colori per contrastare l'avanzata imperiosa dei videogiochi. Lo scorso anno ne abbiamo visti di tutti i tipi, forme e dimensioni: flipper con schermo video, flipper multipiani, flipper che non sono flipper, flipper parlanti, eccetera.

Quest'anno andrà più o meno allo stesso modo e chissà quali altre novità verranno introdotte. Sinceramente è opinione di chi scrive che molte di queste novità siano inutili se non addirittura dannose al gioco del flipper.

Il flipper ha una struttura di gioco che non ha niente a che vedere con i videogiochi e non deve cercare di assomigliargli: va già bene così. La tendenza dovrebbe essere quella di sviluppare flipper che sfruttano le loro stesse particolarità, le loro caratteristiche intrinseche.

Il flipper di questo mese, Elektra della Bally, è un esempio di quello che si può fare per "modernizzare" i flipper senza snaturarne le caratteristiche di gioco. Elektra è un flipper multipiano con diverse astuzie strategiche piuttosto interessanti.

Innanzitutto, a quanto ci risulta, è il primo flipper a tre piani o livelli di gioco (fino ad ora si era arrivati a due) ciascuno con i suoi due respingenti (per un totale di sei) che agiscono autonomamente sul rispettivo piano di gioco.

Vediamo ciascun piano singolarmente. Il primo piano è quello, chiamiamolo così, tradizionale. Gli elementi da "mirare" su questo piano, quelli che danno punti e avanzano il bonus, sono due serie di bersagli: i bersagli centrali (rossi) e i bersagli blu posti a sinistra del campo di gioco.

Colpire tutti e tre i bersagli centrali una prima volta farà aprire il cancelletto inferiore, la seconda volta accenderà il Bonus Collect, la terza libererà la pallina catturata nel buco di destra e la quarta volta farà avanzare i bersagli di sinistra. Se questi bersagli sono accesi si accenderà lo Special dei corridoi laterali di uscita della pallina. I bersagli blu hanno invece una luce lampeggiante che può essere fatta ruotare da uno all'altro premendo il pulsante di sinistra. Colpire un

# WIZARD DI MARZO

bersaglio mentre la luce è lampeggiante vi farà guadagnare due unità Elektra (vedremo dopo a cosa servono). Sia che li colpiate quando la luce lampeggia che quando non lampeggia i cinque bersagli si accenderanno. Una volta che li avrete accesi tutti si attiverà il meccanismo di cattura della pallina nel buco di destra e lo Special del corridoio di sinistra. A questo punto colpendoli nuovamente (quindi riaccendendoli) la palla catturata verrà rilasciata e avrete due palline in campo. Nel piano di gioco superiore c'è un altro buco cattura-pallina che viene attivato colpendo e accendendo i bersagli 4-5-6 che si trovano sul piano di gioco superiore. Quindi, colpendo i bersagli 1-2-3 si libera la pallina. Questi ultimi tre bersagli, se colpiti quando le rispettive luci lampeggiano, fanno guadagnare altre due unità Elektra. Una serie di bersagli cadenti e un bersaglio fisso a pallina moltiplicano il punteggio x2, x3 e x5. Colpire il bersaglio a pallina una seconda volta fa guadagnare 10 unità Elektra e 25.000 punti. Per passare al terzo piano di gioco, un mini-piano di gioco incavato all'interno del piano tradizionale, bisogna collezionare almeno sei unità Elektra. I bersagli da colpire per raggiungere questo obiettivo sono i bersagli 1-2-3 del piano superiore e i bersagli blu del primo piano di gioco. Giocando al terzo piano di gioco si possono totalizzare da 5 a 195 mila punti di bonus. Si può infine raddoppiare il bonus colpendo in ordine i bersagli 1-2-3 o 4-5-6 oppure colpendoli tutti e sei in qualunque ordine. ■

# MIRA E STOPPATA SEMPLICE

Nel Bonus N° 2 abbiamo parlato di tempismo, cioè dell'importanza di colpire la palla al momento giusto. L'altro elemento importante per un giocatore di flipper che si rispetti è mandarla al posto giusto, cioè mirare quei bersagli che fanno parte della strategia di gioco. Di qualunque genere essi siano - bersagli cadenti, buche, special - l'importante è colpirli nel momento giusto, altrimenti si possono perdere o sciupare generose "elargizioni" di punti se non addirittura di palline o partite gratis.

Un bravo giocatore di flipper è in grado di mirare di "rimessa", cioè respingendo in modo calcolato la pallina in arrivo. Ciononostante anche un bravo giocatore non sempre riuscirà, giocando di rimessa, a centrare il bersaglio. Per aumentare le probabilità di riuscita del tiro è meglio però mirare a pallina ferma. In questo modo si ha più tempo per concentrarsi sul tiro e quindi si hanno più probabilità di successo.

Vi sono diversi modi per "stoppare" la pallina. Questa volta parleremo del modo più semplice: quando la pallina entra in una delle due rampe laterali (figura 1).

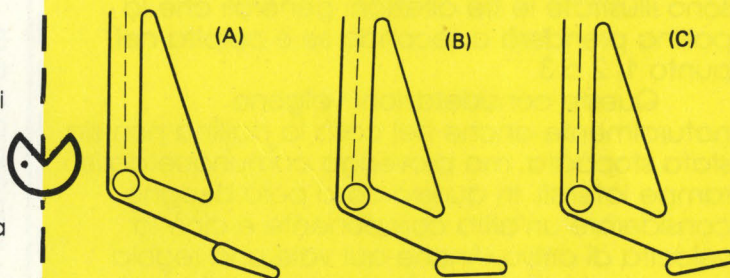



**figura 1**

Una volta che la pallina è entrata in una di queste due rampe, poniamo quella di sinistra, premete immediatamente il pulsante sinistro di comando del flipper. Questi si solleverà formando con la rampa stessa un

certo angolo: se la velocità della pallina non è troppo elevata essa non riuscirà a superare il flipper sollevato e andrà a fermarsi nel vertice dell'angolo costituito dal flipper e dalla rampa laterale. Non è possibile dire per iscritto quale velocità va bene e quale no: è una cosa che dovete scoprire da soli. Qui possiamo solo dire che spesso una velocità elevata, a volte, è più sfruttabile di una velocità intermedia. Infatti, se la pallina arriva alla rampa laterale a velocità elevata, sollevando il flipper può succedere che pur superandolo vada a cadere a velocità smorzata sull'altro flipper, con il quale sarà poi facile stopparla. Se la pallina arriva a velocità intermedia avrà una forza d'inerzia tale da permettergli di superare il primo flipper, ma non sufficiente da arrivare al secondo e inevitabilmente vi andrà in buca.

Ad ogni modo, poniamo che la pallina si è fermata nel vertice dell'angolo sopra descritto. A palla ferma individuate il vostro bersaglio e preparatevi a rilasciare il flipper per far scendere la pallina. Ora dovrete scegliere il momento migliore per azionare nuovamente il flipper mandando la pallina a colpire il bersaglio prescelto. Una regola generale sempre valida è che più la pallina è vicina al perno su cui "ruota" il flipper quando questi viene attivato, più la traiettoria della pallina si avvicinerà alla verticale. All'opposto, se quando attivate il flipper la pallina si trova sulla punta o in prossimità della punta verrà mandata sul

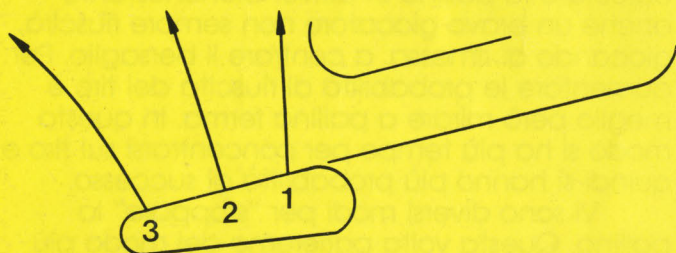



**figura 2**

lato opposto del campo di gioco. Nella figura 2 sono illustrate le tre direzioni generali che la pallina prenderà a seconda se è colpita nel punto 1, 2 o 3.

Queste considerazioni valgono naturalmente anche nel caso la pallina non sia stata stoppata, ma provenga comunque dalle rampe laterali. In questo caso però bisogna considerare un'altra componente e cioè la velocità di arrivo. Anche qui vale una regola generale: tenendo costante il bersaglio (ad esempio uno special al centro in alto del pianc di gioco), se la pallina viaggia lentamente, bisognerà attivare il flipper, quando è in prossimità del punto 3, ovvero se la pallina arriva ad alta velocità bisognerà colpirla in prossimità del punto 1.

SEI
PIU' FORTE
DELLE FORZE
DEL
MALE?

# ALLORA PU
# L'IMAGIC

Acerrimi invasori, un demone assatanato, un drago impetuoso tenteranno di colpirti nei primi tre **videogiochi Imagic** protagonisti di questo sensazionale match.
Ma tu puoi vincerli. Se sei un esperto, naturalmente.
Perché tutti i **videogiochi Imagic** sono stati creati da Imagic appositamente per esperti.

La Imagic, infatti, è la prima società americana specializzata in "supergiochi" e creatrice del famoso **Demon Attack** proclamato negli Stati Uniti "gioco dell'anno".

## L'IMAGIC MATCH

La sfida lanciata da Imagic **è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision** e vede l'impiego iniziale di tre videogiochi Imagic: **Demon Attack, Atlantis, Dragon Fire** per entrambi i sistemi, quindi sei cassette in totale.
Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi tre giochi e, nel corso dell'**Imagic Match**, in altri giochi ancora.
Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori.
Attenzione. per avere una riproduzione chiara si dovrà attenere a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina**, magari su un cavalletto e **solo per le**

# OI VINCERE
# C MATCH

**macchine Instant 126 o 110 inserire un flash già usato** per aprire il diaframma.
Il giocatore invierà questa foto alla **Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.

### *LA PREMIAZIONE*

La Imagic esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per ognuna delle sei cassette nel seguente modo: ogni mese saranno classificati i primi 5 videogiocatori (per ognuna delle sei cassette, 30 in tutto) il cui nome sarà pubblicato sul numero della rivista Videogiochi del mese successivo.
I primi tre di questi cinque, senza altre formalità, riceveranno in premio **un diploma Imagic "Esperto di videogiochi", una collezione di 12 L.P. e un abbonamento annuale alla rivista Videogiochi.**
Nel mese di novembre avrà luogo la finalissima dell'**Imagic Match** nella quale coloro che ogni mese avranno realizzato il miglior punteggio per ogni titolo, Atari e Intellivision, si cimenteranno in match diretti nel corso di una manifestazione pubblica che sarà ripresa da una nota rete televisiva.

Il vincitore sarà proclamato **super esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone (valore: Lire 7 milioni) dove sarà accolto dagli ideatori americani dei supergiochi Imagic.

Oltre al **super esperto**, saranno premiati i successivi quattro punteggi in classifica secondo questo ordine:
II - Un ultra impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 4 milioni).
III, IV, V - Un super impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 2.500.000).
La Imagic si augura che possiate farcela tutti e annuncia che l'**Imagic Match** è solo la prima di tante clamorose iniziative che interesseranno nel prossimo futuro i videogiocatori italiani.

Created by Experts for Experts™

ATTUALITA'

# TRON: I VIDEOGIOCHI ENTRANO IN MUSEO

*di Benedetta Torrani*

Il 4 febbraio si è inaugurata a Venezia la mostra "TRON", giochi video ed elettronica nella scenografia televisiva.

La mostra è la prima iniziativa che il Centro Documentazione del Museo di Palazzo Fortuny ha organizzato per inaugurare un nuovo settore di attività del Museo - famoso soprattutto per la collezione di fotografie e di tessuti liberty raccolti e disegnati da Mariano Fortuny, fondatore del Museo -: il settore video.

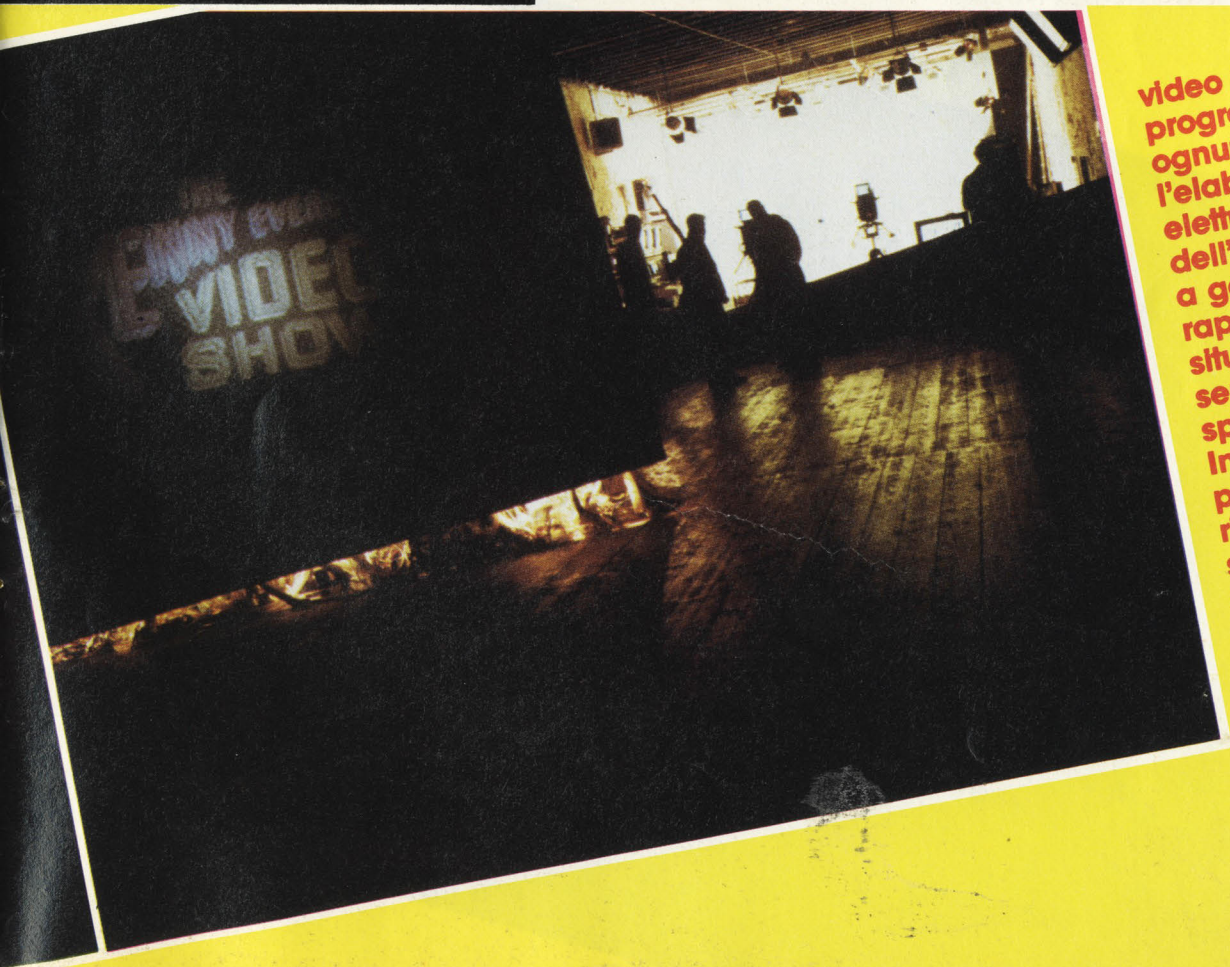
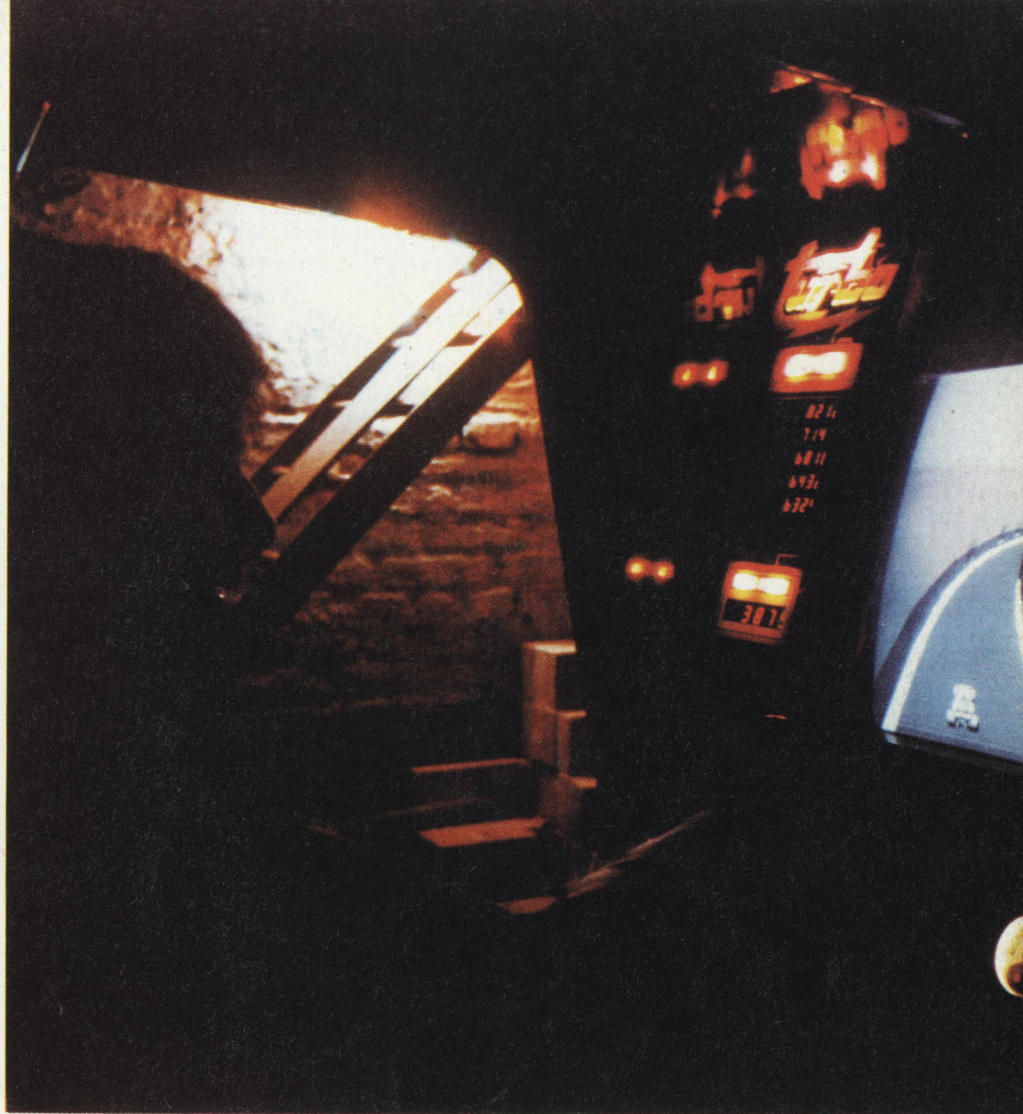
Dicono Sandro Mescola e Silvio Fuso nella prefazione del Catalogo: "da un lato con l'elettronica nella scenografia televisiva si punta a chiarire al pubblico alcune delle caratteristiche tecniche e di linguaggio, innovative nel campo, dall'altro lato con i giochi video si vuole, in modo divertente e consono al periodo di svolgimento, registrare l'importanza, ormai culturale oltre che economica, di queste nuove forme ludiche".

La parte della mostra dedicata

La grande sala d'ingresso, la sezione della mostra dedicata all'elettronica nella scenografia televisiva. A sinistra, la struttura in legno leggermente sollevata dal suolo lasciava "cadere" cavi, tubi di plastica colorati e schede di computer. Lo schermo televisivo gigante incastonato nel centro, proiettava in continuazione

Al Museo di Palazzo Fortuny, a Venezia, è stata organizzata una mostra in cui c'erano anche i videogiochi. Intitolata "TRON", la mostra era dedicata ai videogiochi e all'elettronica nella scenografia televisiva.

ai videogiochi, se anche non ne rappresentava la sezione più interessante e innovativa, era però senz'altro la sezione più spettacolare e partecipata della mostra.

Una porticina, che si apriva su un lato della grande sala d'ingresso in cui facevano bella mostra monitor, schermi giganti, telecamere e banchi di regia per gli effetti speciali, immetteva in una serie di stanzette semibuie in cui, tra ammassi di macerie e ragnatele, TRONeggiavano diverse macchinette a gettone. Uniche superstiti, nella loro sofisticatissima precisione elettronica,

video musicali e programmi, in ognuno dei quali l'elaborazione elettronica dell'immagine faceva a gara nel rappresentare situazioni e colori sempre più spettacolari. In fondo alla sala il palco illuminato dai riflettori sul quale si susseguivano concerti e performance.

di un mondo distrutto.

Entrando nella prima stanza il primo gioco che si incontrava era quello che ha dato anche il titolo alla mostra: TRON. È un gioco - distribuito dai F.lli Zaccaria di Bologna - da poco arrivato in Italia ispirato all'omonimo film di Walt Disney.

Era il gioco più giocato, quello davanti al quale la fila di aspiranti giocatori e di semplici spettatori era la più lunga. Riprendendo quattro scene del film, il giocatore è posto di fronte a quattro diverse situazioni di scontro: i carriarmati, i bicicli leggeri, i ragni invasori e la CPU (l'intelligenza artificiale del computer). Da qui per schermi successivi il gioco si fa sempre più pericoloso e difficile.

Nella sala successiva altri tre giochi: Battlezone, Turbo e Space Fortress. La posizione del giocatore cambia: non guardi quel che avviene sullo schermo ma ne sei direttamente partecipe. Seduto al volante di un'auto vedi la strada scorrerti velocemente incontro o con gli occhi appoggiati al periscopio di un carrarmato guardi il deserto in cui si muovono i nemici (Battlezone).

Nella terza sala, quello che resta di un salotto: divano sfasciato, mattoni e ragnatele dappertutto. Ecco Zaxxon e Scorpion. Chi conosce questi due giochi conoscerà anche il loro fascino: la grafica tridimensionale, la perfetta definizione degli spazi e delle dimensioni. Chi non ha mai sbattuto contro il muro di Zaxxon perchè non aveva ben calcolato a che distanza esatta si trovava la sua ombra?

Quarta sala, un vecchio bancone di un bar: bicchieri rotti, anche qui le ragnatele hanno steso sugli oggetti la loro lunga mano. Rialzati su delle pedane Missile Command e Space Fortress.

Sul fondo sale una scala segnata da un percorso di vernice bianca che porta a quella che una volta era una scuola: banchi, lavagne, cattedre buttate disordinatamente uno sull'altro. Una debole luce di neon colorato illumina gli ultimi quattro videogiochi di questa particolare esposizione, quelli forse più innovativi e particolari.

Tempest, primo della lista. Le figure geometriche dai colori fosforescenti, si muovono velocissime in un universo astratto, un salto nel vuoto e precipitate nell'altra dimensione. Qix, gioco di superstrategia; le aree si colorano di blu e di arancione, siete voi che a poco a poco crete lo scenario del gioco.

Poi Asteroids, un classico, e, infine, Tuthankam, la storia riportata ai giorni nostri. Nel labirinto di una piramide, insidiati da serpenti e uccelli rapaci, bisogna trovare il tesoro e la chiave che permette di aprire le porte segrete.

Ultimo videogioco in mostra era il Vectrex, il nuovo sistema a metà tra i videogiochi da casa e da bar. Si conclude così questa breve visita a TRON, una mostra particolare che ha visto per la prima volta, in Italia, i videogiochi entrare in un museo. ■

**Le telecamere riprendevano cose e momenti diversi e inviavano le immagini al mixer che le componeva e le rimandava ai vari monitor dislocati per la sala.**

# DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Avere la possibilità di girare nella favolosa Las Vegas, la città del gioco statunitense, è certamente nei sogni di molti, ma esserci in occasione di una fiera così importante come il CES vi assicuriamo che è stata una esperienza indimenticabile.
Partecipare ad una grande mostra negli Stati Uniti non è facilmente descrivibile perchè nel ricordo tutto assume proporzioni gigantesche, mitiche e il numero di visitatori sembra immenso, lo spazio espositivo smisurato e le cose viste migliaia. Ma, se di mito parliamo, la presenza dei computer, specialmente quelli da casa, era addirittura leggendaria.

# IL COMPUTER DI SOGNO

L'informatica casalinga occupava uno spazio molto superiore rispetto alla passata edizione e accanto ai produttori di hardware, cioè di macchine, vi era un gran numero di produttori di software, cioè di programmi, che dimostravano la maturità raggiunta dagli utenti di questo settore.

Molti sono anche produttori di videogame segnalando l'integrazione che si sta venendo a creare fra questi due mercati. Tipico è l'esempio della FOX, della Synapse, della Spectravideo e di tante altre.

Fra le case produttrici di basi l'unica che presentava una grossa novità era l'Atari che con il suo nuovo modello XL 1200 vuole probabilmente rilanciare la propria linea di home computer sul mercato.

Il VIC 20 della Commodore era affiancato dal fratello maggiore CBM 64, per il quale si sono viste le prime periferiche.
Pronto al lancio anche negli U.S.A. era lo Spectrum della Sinclair, che lì si chiama Timex 2000.

Texas e Commodore presentavano due computer del tipo "pocket" cioè ultracompatti che stanno in una tasca, o meglio nella valigetta ventiquattr'ore. Fra i computer un po' più professionali non mancavano case di prestigio come la IBM, ebbene sì proprio la grande IBM!, la Hewlett Packard e la Epson che ha presentato un computer veramente molto interessante come il QX 10.

Bene, se la carrellata non vi sembra esauriente perché non andate a vedere "Un sogno lungo un giorno" di Francis Coppola, che fra l'altro vi mostra una Las Vegas tutta elettronica? ■

*Il nuovo Atari 1200: avrà più successo in Italia dei 400/800?*

*Anche Commodore ha il suo bravo tascabile, con ben 3 k di memoria.*

*Super compatto dalla TI, con tanto di periferiche dedicate.*

*Spectrum: non poteva mancare. A giudizio unanime è il computer dell'anno.*

# I GIOCOMPUTER

## IL BRUCO DEL BAR ENTRA IN CASA

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| SINCLAIR ZX81 | CASSETTA | CENTIPEDE | NO | 16 k | 20.000 |

Il simpatico bruco che vi guarda ammiccante attraverso lo schermo, non appena avete caricato il programma dalla cassetta, non vi deve assolutamente trarre in inganno: state per cominciare una terribile lotta all'ultimo sangue, o meglio, all'ultima base, con dei perfidi alieni segmentati il cui unico scopo è quello di annientarvi.

Si tratta della versione casalinga di un famoso gioco da bar ambientato in clima campestre.

Qui, invece, siete immersi nel più profondo terrore da invasione extraterrestre, ma la sostanza resta identica.

Avete a disposizione un certo numero di basi, con le quali difendere la terra da una agguerrita schiera di alieni segmentati simili ai "nostrani" millepiedi, che cercano in tutti i modi di distruggervi sparando alla vostra postazione, o addirittura gettandosi contro di essa in temerarie missioni suicide.

Gli invasori si muovono per linee orizzontali, a partire dall'alto del video, ed ogni volta si avvicinano sempre di più. Il loro percorso è irto di ostacoli, ma sono in grado di evitarli con una semplice inversione di marcia.

Sparare loro addosso dalla vostra base non basterà per sbarazzarvene: centrati nel mezzo, o comunque non alle estremità, si spezzano in due parti indipendenti, raddoppiando così istantaneamente i vostri problemi. Per respingerli, dovete proprio eliminare tutti i segmenti che li compongono. Attenzione però, perchè più diventate bravo più questi strani esseri si incattiviscono, e diventano sempre più veloci, numerosi ed armati.

Prima della partita potete scegliere a quale velocità iniziare, impostando un numero da 1 (blitz) a 20 (lento) sulla tastiera.

Le basi difensive (fino ad un massimo di cinque) compaiono, una alla volta, ai piedi dello schermo, e possono essere manovrate orizzontalmente a sinistra e a destra, rispettivamente premendo C e B.

Per sparare, si preme SHIFT: se lo tenete premuto avrete un tiro di fuoco continuo.

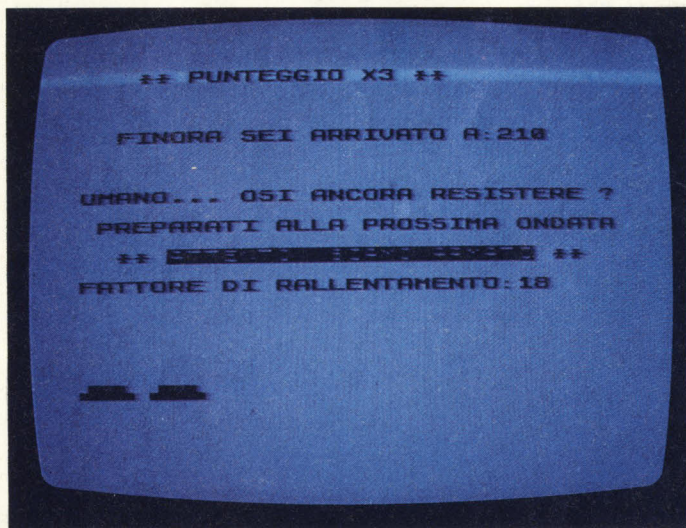
Prima di ogni ondata vengono trasmessi minacciosi avvertimenti relativi al numero, alla velocità e all'armamento degli alieni.

A partire dalla prima ondata, o dopo aver perso una base, viene anche comunicato il punteggio raggiunto.

Un laconico messaggio vi da appena il tempo per prepararvi, dopodichè solo la vostra abilità potrà salvare la terra dalla terribile invasione.

**Come si gioca**

Il gioco non è facile, e richiede impegno e concentrazione, unitamente ad una buona dose di tempismo.

Le prime ondate sono relativamente innocue, ma a mano a mano il ritmo si fa più incalzante: fate soprattutto attenzione ai proiettili dell'avversario, perchè la vostra base è piuttosto voluminosa e quindi offre un facile bersaglio al fuoco nemico.

Un altro problema è dato dagli ostacoli: sono disseminati per tutto il percorso e spingono gli alieni a repentini cambi di direzione che vi creeranno non pochi grattacapi.

Il vostro obiettivo quindi, all'inizio di ogni ondata, sarà quello di eliminare il più possibile mediante il fuoco delle vostre armi, soprattuto nella parte inferiore dello schermo, affinchè possiate affrontare gli invasori in campo aperto quando saranno più vicini e la situazione si farà rovente.

Una buona tattica è quella di sparare solamente alle due estremità dei millepiedi, onde evitarne pericolose scissioni: però mirare giusto non è semplicissimo, e inoltre se il colpo sarà troppo anticipato, l'alieno fiuterà il pericolo e cambierà pericolosamente direzione.

Durante ogni ondata preoccupatevi di tenere sempre i comandi a portata di dita: un momentaneo distacco della tastiera potrebbe esservi fatale poichè ben difficilmente riuscireste a ritrovare i tasti giusti con la necessaria prontezza senza staccare gli occhi dallo schermo.

A fine partita sarà triste apprendere di essere stati annientati, ma con un po' di perizia si avrà almeno la soddisfazione di iscrivere il proprio nome nei Magnifici Dieci della giornata.

**Secondo noi ...**

La grafica è eccellente, la giocabilità ottima; la manovrabilità, un po' difficoltosa all'inizio a causa delle ridotte dimensioni della tastiera, che con un po' di pratica si tramuta persino in un vantaggio.

Complimenti, quindi, all'ideatore, soprattutto per l'abilità con cui sono state sfruttate le - sempre inesauribili - risorse grafiche dello ZX 81. È una cassetta da avere!

# RUBIK IN 16 Kilobytes

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| SINCLAIR ZX81 | CASSETTA | CUBO MAGICO 3 D | NO | 16 k | 20.000 |

Tutti, una volta o l'altra, ci siamo trovati per le mani il diabolico marchingegno noto come "Cubo di Rubik", diventato ormai famosissimo per la quantità di problemi che è in grado di creare.

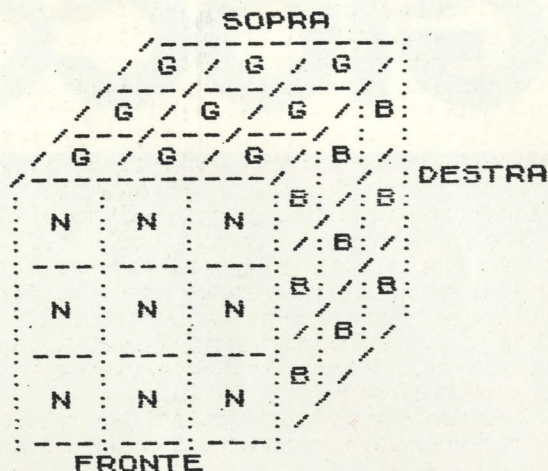
È quindi del massimo interesse accostarsi a un programma con cui il piccolo "David" Sinclair affronta il colosso "Golia", Cubo di Rubik. Un programma permette di provare sullo schermo qualsiasi successione di mosse e di ripristinare immediatamente il cubo con la semplice pressione di un tasto.

S'intende, il computer non risolverà il rompicapo per voi (per questo esiste il programma risolutore, sempre Sinclair, di cui parleremo prossimamente); vi libererà però dalla manipolazione vera e propria, a tutto vantaggio dei vostri polpastrelli.

A caricamento avvenuto lo schermo mostra uno sviluppo bidimensionale del cubo, con le 6 facce su uno stesso

```
        CUBO MAGICO
        ===========

           GGG
           GGG
           GGG

       AAA NNN BBB VVV
       AAA NNN BBB VVV
       AAA NNN BBB VVV

           RRR
           RRR
           RRR

SEQUENZA...
```

piano; è comunque sempre possibile avere la visione assonometrica premendo il tasto 3: si visualizzano così 3 facce, e un successivo NEWLINE passa alle rimanenti.

Ogni facccia del cubo è individuata dal colore del pezzo centrale (giallo, arancio, blu, verde, nero e rosso); per

comandare la rotazione di una faccia (di 90°, in senso orario) basta impostare la prima lettera del colore corrispondente, seguita da NEWLINE, e in men che non si dica il fedele Sinclair aggiornerà la rappresentazione visualizzata.

Un piccolo neo: non è possibile effettuare movimenti conservando la visione tridimensionale (o, per meglio dire, assonometrica), ma è necessario ritornare con il comando R, alla visione piana del cubo che può non essere di interpretazione altrettanto immediata.

È prevista la possibilità di mosse multiple, vale a dire intere sequenze di rotazioni: ad esempio, il comando "GGBR" ruota di 180° la fàccia gialla, quindi nell'ordine la blu e la rossa di 90° ciascuna.

Non si possono effettuare rotazioni in senso antiorario, ma a questo si rimedia subito: come è evidente, ruotare per 3 volte consecutive una faccia equivale ad averla mossa all'indietro di 90°.

Per riportare immediatamente il cubo allo stato iniziale esiste il comando X, mentre battendo F il programma si ferma per permettere, ad esempio, di far stampare la configurazione attuale con un semplice COPY; attenzione: per ripartire non usate RUN che cancellerebbe le variabili, ma battere GOTO 110.

E se, proprio quando vi sembra di essere ad un passo dalla soluzione, in famiglia insistono per vedere "Dallas"? Niente paura: azionate il registratore e date il comando S, che provvede a salvare su nastro il programma e, ciò che più vi preme, la posizione faticosamente raggiunta.

Un buon programma, realizzato con cura e con buona tecnica: ne consigliamo l'uso in congiunzione con il programma risolutore, che ci sembra più utile.

# A PROPOSITO DI LAS VEGAS...

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| VIC 20 | CARTUCCIA | SUPER SLOT | OPZ. | 5 K | 44.000 |

Anche se non siete mai stati propensi al gioco d'azzardo, resterete magicamente ipnotizzati dal variopinto turbinio di ciliegie, limoni e melanzane rotenati sul video: giusto il

tempo di un paio di giocate con lo Slot Machine del VIC, degna in tutto e per tutto di quelle dei migliori Casino di Las Vegas, e anche voi sarete un accanito giocatore.

Dotato di una grafica molto accurata e di un meccanismo di gioco accattivante come nella realtà, questo programma vi consente di sperimentare direttamente le emozioni di una sfida all'ultimo centesimo con il "bandito da un braccio solo" (così viene soprannominata la slot negli USA).

La logica di questo aggeggio infernale è molto semplice, e non richiede nè abilità strategiche particolari, nè capacità intellettive di spicco: per vincere occorre solo una gran fortuna, ed è per questo che il gioco è così affascinante.

Nella realtà la Slot machine è un marchingegno simile ai vecchi registratori di cassa, dotato di una leva su di un lato: tirandola (previo inserimento di una o più monete) si aziona il meccanismo di un certo numero di ruote, che incominciano a girare simultaneamente.

Sul bordo delle ruote sono impressi dei simboli, abitualmente di natura ortofrutticola (limoni, pomodori) oppure di tradizione fortunata (il '7', la campana, il 'bar'). Scopo del gioco è di ottenere la più alta combinazione vincente di simboli quando le ruote si fermano.

Un risultato utile viene immediatamente pagato in moneta sonante, ed è proprio questa l'esca che induce nella tentazione di continuare a giocare.

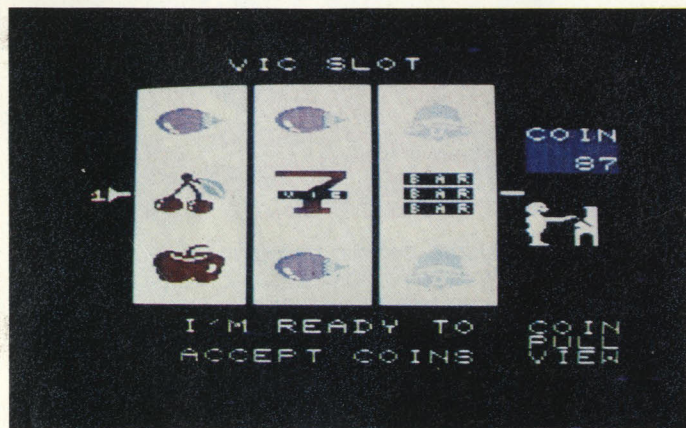
Bene, eccoci pronti per tentare la sorte con la Slot del VIC.

Inserita la cartuccia si accende l'apparecchio ed appare l'immagine, che deve essere centrata utilizzando il tasto cursore.

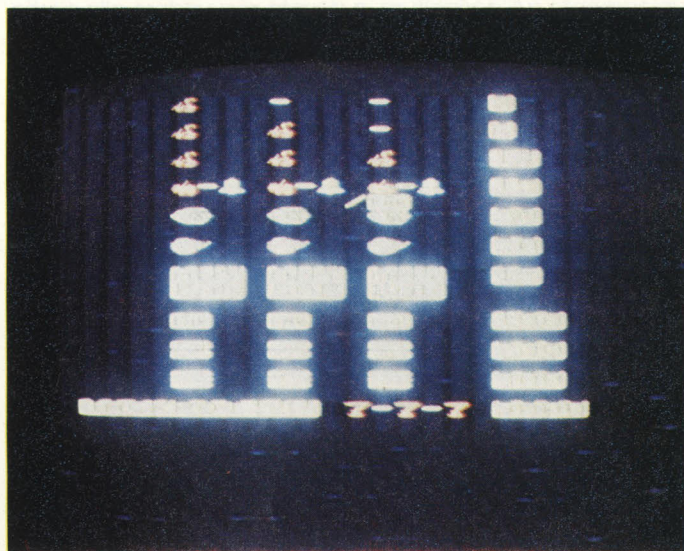
**Per giocare**

Dando un'occhiata alle istruzioni riportate sul video capite perfettamente il meccanismo del gioco.

Potete usare indifferentemente sia il joystick che la tastiera. Nel caso usiate quest'ultima, tre sono i tasti fondamentali: C (coin = moneta), per inserie le monete, fino ad un massimo di cinque, P (pull = tirare), per tirare la leva, V (view = vedere), per vedere le quote pagate lle varie combinazioni.

Premendo F1 potrete osservare alcune giocate automaticamente, a mo' d'esempio. Premendolo ancora sarete pronti per cominciare.

Ora vi trovate di fronte allo schermo principale del gioco. Al centro, un riquadro bianco su sfondo nero: lì vedrete formarsi le combinazioni.

Sulla destra è indicata la vostra dotazione iniziale di monete (80) e, in basso, la azzeccatissima figura di un omino porta-fortuna che tirerà la leva insieme a voi.

Sotto al riquadro, la scrittura "I'M READY TO ACCEPT COINS" vi comunica che la macchina è pronta a ricevere le monete.

Il riquadro contiene nove simboli, disposti orizzontalmente su tre file.

La prima moneta vi consente di vincere solamente con la fila orizzontale di centro. La seconda e la terza ampliano le possibilità alle file orizzontali superiore ed inferiore, la quarta e la quinta copriranno anche le due diagonali.

Appena prima di puntare sarà comunque opportuno dare un'occhiata alle combinazioni vincenti (premendo V): apprenderete così che le vincite vanno da un minimo di due monete per una sola ciliegia, a un massimo di tremila per il mitico JACKPOT (tre '7' in fila).

Altre quote sono poi distribuite per le sequenze di simboli uguali: potete visionare anche queste.

La eventuale vincita, segnalata acusticamente e graficamente (WINNER PAID = sto pagando il vincitore), verrà immediatamente contabilizzata ed "ingrasserà" automaticamente il vostro portafoglio.

Impostate dunque la giocata, tirate la leva e ... buona fortuna!

**Secondo noi...**

Non crediate che la semplicità di questo gioco possa in qualche modo nuocere al divertimento, perchè la Slot Machine ha sempre avuto un fascino diabolico e non a caso ha portato alla rovina più di una persona. Tanto per usare un luogo comune, è come le patatine: ancora una ... e poi basta.

La Super Slot del VIC è straordinariamente fedele allo spirito e alla meccanica del gioco originale, e quindi può accalappiarvi con estrema facilità, per regalarvi un pezzo di Las Vegas e soprattutto per restituirvi un po' di entusiasmo dopo una giornata uggiosa.

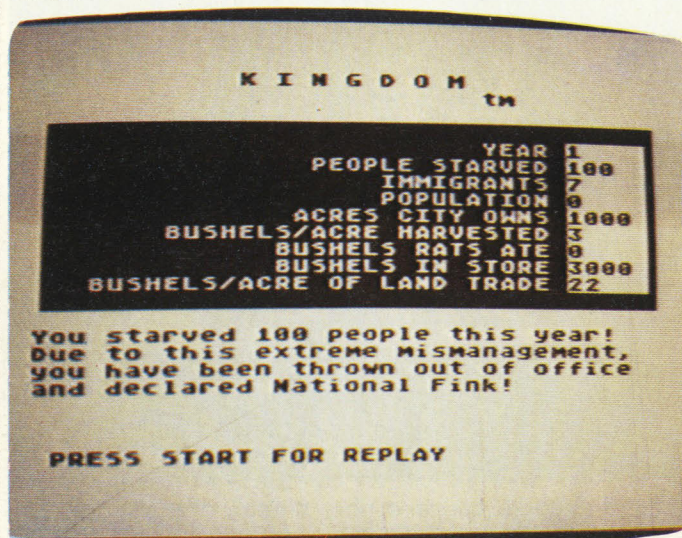
La grafica è assolutamente realistica: i simboli scorrono come se fossero effettivamente montati su vorticose ruote: il disegno è dettagliato.

Insomma: un programma ben fatto e divertente.

# SIMULARE UN RE...

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| ATARI 400 | CASSETTA | KINGDOM | NO | 8 k | 30.000 |

Ce l'avete fatta! Vi hanno eletto governatore della vostra cittadina, un borgo di contadini la cui economia è basata

unicamente sull'agricoltura, e dovete provvedere alla gestione delle risorse disponibili, in due parole grano e terreno coltivabile.

Tutto qui? Si, ma non è compito da sottovalutare: dalle vostre decisioni dipende il benessere di un'intera comunità, e può non essere consigliabile avere a che fare con un popolo affamato ...

Questo, in sintesi, è KINGDOM, un gioco di simulazione per i computer ATARI che metterà alla prova le vostre capacità di amministratore.

Una volta caricato il programma da cassetta si visualizzano le istruzioni di rito, per la verità piuttosto ridotte; compare poi una serie di dati relativi alla situazione dei terreni, della popolazione e delle vostre riserve di grano, nonchè informazioni sul raccolto e sull'andamento del mercato dei terreni.

Ora dovete decidere se acquistare o vendere dei terreni, basandovi sul prezzo corrente (espresso in grano, che oltre ad essere l'unica vostra risorsa costituisce anche merce di scambio); occorre quindi nutrire la popolazione, ma dovete stare attenti: se lesinate il cibo, qualcuno morirà per inedia; se d'altra parte siete troppo prodighi, incoraggerete gli abitanti dei dintorni a trasferirsi nel vostro paese, e la sovrappopolazione che ne risulterebbe potrebbe essere pericolosa quanto una carestia!

Dovete poi stabilire quanto terreno destinare alla semina, considerando che ogni contadino ne può coltivare 10 acri (a proposito, le unità di misura usate sono un po' singolari: staia per il grano e acri, appunto, per il terreno); inoltre, occorre considerare che uno staio di grano è sufficiente a seminare due acri di terreno.



Ogni anno questa sequenza va ripetuta, e dopo 10 turni, sempre che siate ancora sani e salvi, vi vengono comunicati i risultati del vostro operato: a seconda di vari fattori, quali la percentuale di morti per denutrizione e il terreno disponibile per ogni abitante, la vostra prestazione viene valutata con commenti più o meno favorevoli (preparatevi al peggio: il popolo insoddisfatto può rivelarsi oltremodo feroce...), e un giudizio moderatamente positivo vi permette di continuare per un altro decennio.

Il meccanismo della simulazione è assai semplice da imparare. Più difficile trovare giusti equilibri: il gioco vi impegnerà sempre a fondo. Da parte nostra vi consigliamo di attenervi sulle 18-19 staia di grano per ogni contadino: riuscirete così a mantenere la popolazione ad un livello all'incirca stabile, con tutti i prevedibili vantaggi del caso, anche se ugualmente avrete il vostro da fare.

Il programma appare ben realizzato sotto il profilo dell'immissione dei dati, il che evita fastidiose "inchiodature"; i messaggi di errore sono piuttosto eloquenti, anche se restano sullo schermo per un tempo forse un po' troppo breve.

La grafica, prevedibilmente, è inesistente. Per 30.000 lire è un gioco da avere assolutamente.

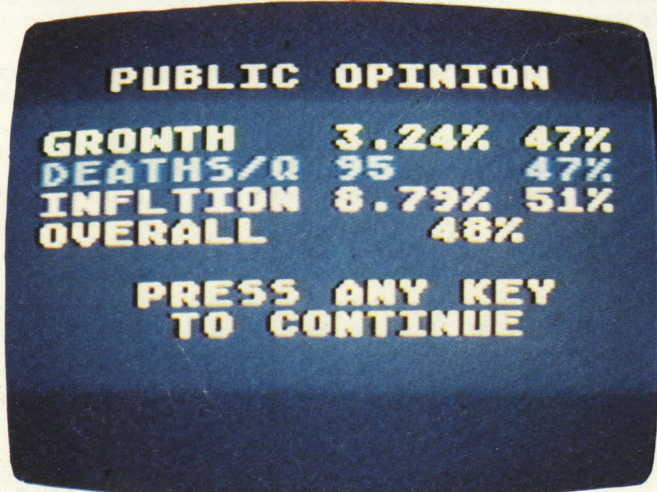
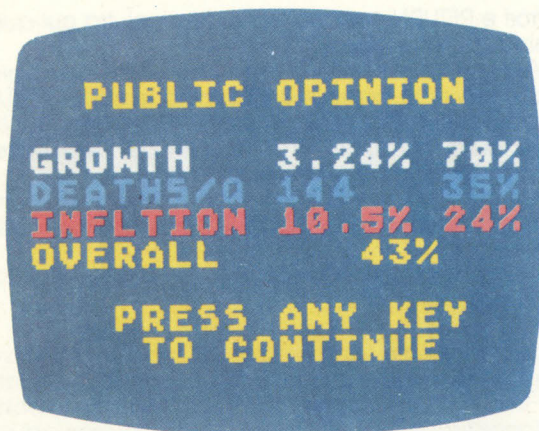
# ... E UN MINISTRO

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| ATARI 400 | CASSETTA | ENERGY CZAR | NO | MINIMA + BASIC | 60.000 |

Energia nucleare, petrolio, energia solare: quali conseguenze sull'economia, sull'ambiente, sul nostro benessere può avere la scelta di una forma di energia piuttosto di un'altra?

Bene, se siete in possesso di un ATARI 400 ora potete toccare con mano i problemi che deve affrontare chi si occupa, su scala nazionale, di scelte in campo energetico.

ENERGY CZAR è un programma di simulazione, scritto in BASIC, che vi permette di sedervi nella stanza dei bottoni come Ministro dell'Energia con pieni poteri: il vostro obiettivo consiste nel riuscire a far sì che almeno il 75$ della popolazione approvi il vostro operato, senza far perdere al paese i necessari rifornimenti energetici.

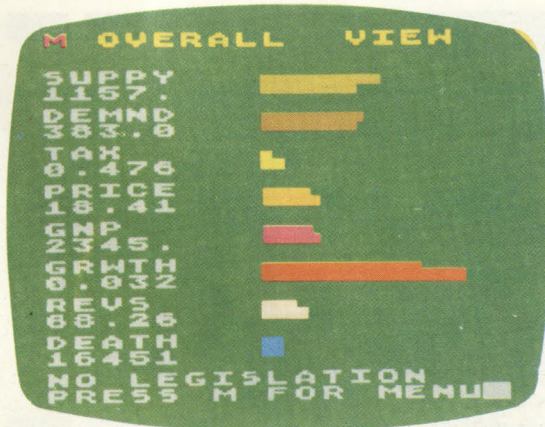
All'inizio del vostro mandato, vi viene chiesto di definire l'orientamento generale della vostra futura politica: in particolare dovete scegliere se favorire l'uso di energia di tipo convenzionale (carbone o petrolio), di energia nucleare o delle cosiddette fonti alternative (solare, vento ecc.).

A questo punto avete a vostra disposizione varie opzioni, chiaramente indicate sullo schermo: potete ad esempio imporre nuove tasse o ridurre quelle già esistenti, promuovere o limitare i rifornimenti delle diverse forme di energia, esaminare l'andamento dei prezzi o disporre controlli ambientali più o meno severi.

Dopo un periodo simulato di 5 anni, durante il quale le vostre decisioni hanno prodotto conseguenze più o meno sensibili, il computer vi mostra i risultati di un sondaggio d'opinione: se la percentuale dei favorevoli al vostro operato non raggiunge il 20%, potete dire addio all'incarico e cominciare a chiedervi dove avete sbagliato; in caso contrario, vi vengono concessi altri 5 anni.

Un avvertimento: tenete costantemente sott'occhio rifornimenti e consumi; se notate che i secondi hanno superato, approssimativamente, il 50% dei primi non esitate a tassare quella particolare forma di energia: così facendo ne farete lievitare il prezzo e, di conseguenza, i consumi scenderanno, sventando il rischio di black-out. Non siate però troppo brutali con le imposte, se non volete vedere inabissarsi la vostra popolarità!

Può non essere semplice, almeno agli inizi, districarsi tra i vari aspetti della simulazione; rifornimenti, consumi, prezzi, pressione fiscale e inflazione sono infatti strettamente connessi.

In molti casi viene in aiuto il manuale (ahimé, in inglese), veramente esauriente e prodigo di consigli; viene addirittura fornita una breve bibliografia, utile a chi volesse approfondire i temi affrontati dal programma.

Anche in questo gioco la grafica è inesistente: il video comunica solo informazioni scritte e istogrammi di facile lettura.

Si tratta di una delle migliori applicazioni del computer, e vi piacerà, anche se si trova a mille anni-luce da Pac Man.

# AZZARDO, AZZARDO...

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|---|
| VIC 20 | CARTUCCIA | POKER | NO | 5 K | 44.000 |

Dobbiamo avvertire subito che ci troviamo di fronte a un poker molto particolare: non il classico gioco con le carte, ma la sua versione meccanizzata

Sull'onda del clamoroso successo riscosso dalle Slot Machines, infatti, numerose sono state le modifiche apportate alla versione originale, sia con lo scopo di perfezionarne le caratteristiche meccaniche, sia soprattutto per adattare un sempre maggiore numero di giochi tradizionali al meccanismo schietto e irrisistibile della "mangiasoldi".

Non poteva certo sottrarsi a questa logica il principe dell'azzardo, il poker.

Il programma proposto in questa cartuccia per il VIC infatti, è stato studiato essenzialmente per essere manovrato come una vera e propria Slot.

Indubbiamente, con questo sistema, si perde un po' del fascino mistico di cui è intriso il gioco originale, ma in compenso si guadagna moltissimo in termini di rapidità di azione ed efficacia operativa.

Le regole classiche, in linea di massima, non sono difficili, e le ricordiamo per chi ne fosse all'oscuro: a ciascun giocatore vengono servite cinque carte. Si può migliorare la combinazione che si ha in mano (il "punto" servito) cambiando una volta sola alcune carte. Dal confronto tra le combinazioni finali possedute da ciascun giocatore, scaturirà il vincitore.

Naturalmente, non è tutto qui: il poker è un gioco di azzardo che si basa su di un preciso rituale fatto di strane parole, psicologia, abilità individuale, rapidità di decisione e, non ultima, fortuna. Il tutto, farcito di abbondanti spruzzate di denaro.

Il poker del VIC ci risparmia la laboriosa procedura delle aperture e dei rilanci, e non ci obbliga a giocare contro nessuno.

Semplicemente, attribuisce un valore ai vari "punti" del gioco e li premia in moneta sonante qualora riusciate a combinarli dopo una regolare "smazzata" ed il susseguente cambio di carte.

In ordine decrescente, si passa dalla Scala Reale Massima (ROYAL FLUSH) che paga 500 volte la posta, alla cosiddetta Coppia Vestita (JACKS OR BETTER) che viene pagata alla pari. L'ambìto Poker (FOUR OF A KIND) paga 100 volte.

Si gioca il poker all'americana, ovverossia con l'intero mazzo di 52 carte, e non all'europea, come si usa da noi (32/36 carte). La tecnica risulta così un po' differente. Ad esempio, in questo tipo di gioco non è difficile realizzare Scale o Colore: ossia le probabilità sono maggiori che non con mazzi di minore entità.

Per vostra informazione, le probabilità di avere una Coppia Vestita, di mano, sono 1 su 4165, una Scale Reale, 1 su 64.974 addirittura.

**Per giocare**

Un rapido sguardo alle regole (tasto F1) sarà sufficiente per capire che tre sono i tasti da tenere costantemente sott'occhio: B (PLACE BETS) che vi consente di impostare la giocata fino ad un massimo di nove monete (adeguando le quote di conseguenza), C (CLEAR/CANCEL) per correggere eventuali errori e RETURN con molteplici funzioni, tra cui quella di dare inizio al gioco vero e proprio.

A questo punto non vi resta che effettuare la giocata (B) e farvi servire la prima mano di cinque carte (RETURN).

Valutate rapidamente il "punto" e decidete quali carte tenere e quali cambiare: a differenza del vero poker, qui potete cambiarle anche tutte e cinque.

Comunicate al VIC quali carte volete tenere con i tasti da 1 a 5 cui corrispondono le cinque carte sul video, da sinistra a destra.

Terminata questa operazione, con il solito RETURN otterrete il cambio degli scarti.

Sostanzialmente, il gioco è fatto ... o quasi.

Se avete vinto (combinazione vincente e relativo ammontare verranno rilevate in campo inverso sulla lista dei "punti" in alto sullo schermo), il computer vi offre la possibilità di raddoppiare la vincita in un solo colpo, col rischio di perderla per intero: se volete sfidare la sorte non dovete far altro che rispondere alla domanda "(D)OUBLE OR PAY(RET.)" (raddoppio o pagamento), premendo D.

Apparirà una carta coperta. A voi indovinare: è superiore o inferiore all'8?

Premete H se pensate che sia superare, L in caso contrario: conoscerete immediatamente l'esito della prova.

Questo giochetto è maledettamente invitante, ed ha in sé tutto il fascino del rischio: il pericolo aumenta più se ne usa, poichè le probabilità avverse si moltiplicano man mano.

Tenete poi presente che l'8 vi fa perdere comunque, e che quindi giocate sempre in svantaggio.

In caso di vittoria, il raddoppio è possibile ad libitum, od almeno fino a che la fortuna vi sorregge.

Per avere il pagamento della vincita, invece, basterà premere il consueto RETURN e l'ammontare verrà automaticamente accreditato sul vostro conto al suono di una simpatica marcetta.

Lo schermo vi tiene costantemente al corrente sulla vostra disponibilità di cassa (COINS) e sulle quote a cui state giocando, e, naturalmente vi mostra le carte, riprodotte con molta accuratezza anche nelle figure, cosa assai rara nei videogames.

**Secondo noi...**

Questo programma, insomma, ci è sembrato fatto apposta per piacere all'istante, e siamo sicuri che soddisferà sia i non addetti, che avranno una magnifica occasione per addentrarsi nei meandri del gioco, sia gli "aficionados", che lo utilizzeranno per tenersi in forma, divertendosi.

# LIST
## TERZA LEZIONE

### ANELLI E STRINGHE

Arriviamo ad una fase piuttosto importante: starei per dire una svolta, ma di svolte, in questo minicorso, ne troverete talmente tante ...

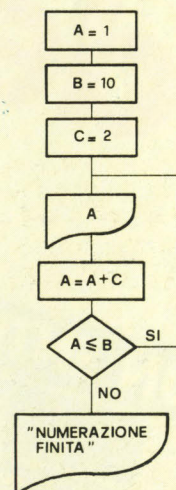
La tappa odierna ci insegna un'istruzione che, come molte del BASIC, potrebbe anche essere risolta con istruzioni già note, ma impiegando più tempo di programmazione e meno chiarezza. Si tratta quindi di un'istruzione che definirei di scorciatoia.

A questo punto sarete curiosissimi di sapere di che cosa si tratta ... Pazientate ancora un momento.

Riferiamoci alla ben nota (IF ... THEN) (VIDEOGIOCHI n. 2): possiamo dire che una qualsiasi numerazione, o fenomeno collegato ad una numerazione, è realizzabile con questo tipo di istruzione, basta fissare un valore di partenza, un valore di arrivo e la lunghezza del passo.

Per esempio: voglio andare da 1 a 10 a intervalli (passi) di 2: 1-3-5-7-9 1 è il punto di partenza; 10 è il tetto, 2 è il passo.

Realizziamo questa numerazione in termini di programmaziofne BASIC.

```
10 LET A=1
20 LET B=10
30 LET C=2
40 PRINT A
50 LET A=A+C
60 IF A<=B THEN 40
70 PRINT "NUMERAZIONE FINITA"
80 END
 1
 3
 5
 7
 9
NUMERAZIONE FINITA
```

Il programmino è molto semplice e non credo che sia necessario commentarlo più di un tanto. Nelle prime tre linee si fissano i valori di partenza, di arrivo e di intervallo. Notate che su quasi tutti i computer è però possibile omettere la parola chiave LET, e anche porre più istruzioni sulla stessa riga, purchè separate da due punti (:). Ecco che in questo moto avremmo una linea unica per tutte le assegnazioni di valori:

```
10 A=1:B=10:C=2
```

il che rende il programma molto più ordinato.

Alla linea 40 facciamo stampare il valore di A e alla linea successiva lo incrementiamo del valore C.

Alla linea 60 avviene il confronto fra il nuovo valore di A e il valore limite B: se A è compreso (minore o uguale) a B allora torniamo a stamparlo (linea 40) e il ciclo continua. Altrimenti la sequenza è finita e passiamo al proseguimento del programma (in questo caso alla sua conclusione).

Ed ecco che giungiamo alla nostra nuova istruzione, che è rappresentata dalle parole chiave **FOR** ... **TO**, **STEP** ... **NEXT** (in italiano: PER ... A, PASSO, PROSSIMO).

Lo stesso programma di prima si esprime allora così:

```
                                        1
10 FOR A=1 TO 10 STEP 2                 3
20 PRINT A                              5
30 NEXT A                               7
40 PRINT "NUMERAZIONE FINITA"           9
                                       NUMERAZIONE FINITA
```

Avete capito che cosa è avvenuto? Abbiamo detto al computer: il valore deve andare da 1 a 10 ed essere stampato.

In termini di programmazione nella linea 10 avviene l'assegnazione del valore di A, il suo incremento e la sua comparazione con il valore limite. Nella linea 30 l'istruzione NEXT avverte che l'operazione da ripetere è avvenuta, e quindi che si può ritornare alla 10.

Quando alla linea 10 si stabilisce che a ha superato il valore limite, il programma salta automaticamente alla linea successiva al NEXT.

Si noti che lo STEP può anche essere negativo. Alcuni computer richiedono che dopo NEXT si specifica quale variabile debba essere ... nextata.

Alcuni impieghi della FOR ... NEXT.

1) Ripetizione di un'operazione (in questo caso la stampa di una frase).

```
10 REM VIDEOGIOCHI N. 3
20 REM PROGRAMMA DIMOSTRATIVO FOR...NEXT
30 FOR A=1 TO 3
40 PRINT A;"QUESTO E' UN PROGRAMMA DI PROVA";A
50 NEXT A

RUN
 1 QUESTO E' UN PROGRAMMA DI PROVA 1
 2 QUESTO E' UN PROGRAMMA DI PROVA 2
 3 QUESTO E' UN PROGRAMMA DI PROVA 3
```

2) Numerazioni, calcoli ripetuti con una variabile, creazione e calcolo di tabelle.

Nell'esempio che riportiamo sotto abbiamo utilizzato due cicli FOR ... NEXT annidati l'uno nell'altro. Ciò significa che per ogni valore assunto dal primo ciclo (A) si attua un'intero ciclo del secondo valore (B).

```
10 REM TAVOLA PITAGORICA CON FOR...NEXT
20 FOR A= 1 TO 12
30 FOR B= 1 TO 12
40 PRINT A*B;
50 NEXT B
60 PRINT
70 NEXT A

RUN
 1   2   3   4   5   6   7   8   9   10  11  12
 2   4   6   8   10  12  14  16  18  20  22  24
 3   6   9   12  15  18  21  24  27  30  33  36
 4   8   12  16  20  24  28  32  36  40  44  48
 5   10  15  20  25  30  35  40  45  50  55  60
 6   12  18  24  30  36  42  48  54  60  66  72
 7   14  21  28  35  42  49  56  63  70  77  84
 8   16  24  32  40  48  56  64  72  80  88  96
 9   18  27  36  45  54  63  72  81  90  99  108
 10  20  30  40  50  60  70  80  90  100 110 120
 11  22  33  44  55  66  77  88  99  110 121 132
 12  24  36  48  60  72  84  96  108 120 132 144
```

Notare che alla linea 60 l'istruzione PRINT serve solo ad andare a capo: al termine di ogni ciclo interno (il ciclo FOR ... NEXT di B) la stampa anzichè proseguire sulla stessa riga, riparte dalla riga successiva proprio grazie a questa PRINT, in modo da dar luogo all'impaginazione della tabellina.

Per il momento vi lasciamo liberi di pensarci un po'. La FOR ... NEXT permette di fare molte cose, e occorre digerirla con calma.

# IL TRATTAMENTO DELLE STRINGHE

Il computer dialogante in BASIC possiede una serie di istruzioni relative al trattamento di un testo, quindi di variabili-stringa: come ricorderete sono quelle variabili che non contengono un valore numerico, ma una serie di caratteri: il computer le individua poichè vengono memorizzate con il suffisso $ (dollaro).

A$ = "CARLO" pone nella variabile A$ la stringa di caratteri CARLO.

Alcuni computer vogliono che la stringa sia compresa fra due virgolette, mentre ad altri basta solo aprire le virgolette, e non ne richiedono la chiusura.

Ora vediamo alcune istruzioni BASIC relative alle stringhe.

Per misurare la lunghezza di una stringa esiste l'istruzione **LEN** (...), un'abbreviazione della parola inglese lenght, che per l'appunto significa lunghezza: all'interno delle parentesi va collocata la variabile stringa di cui si vuole conoscere la lunghezza.

```
10 REM TRATTAMENTO STRINGHE 1:LEN
20 REM PROGRAMMA 'LIST' PER VIDEOGIOCHI
30 INPUT "SCRIVI UN NOME";A$
40 L=LEN(A$)
50 PRINT L;" LETTERE"

RUN
SCRIVI UN NOME? VIDEOGIOCHI
 11  LETTERE
Ok
```

Naturalmente non saranno molto frequenti i casi in cui vogliamo che il computer ci dica di quante lettere è formata una parola: ma non sarà improbabile aver bisogno che all'interno del programma sia il computer stesso a possedere ed elaborare questa nozione.

Da una stringa di caratteri possiamo estrarre un'altra stringa attraverso le istruzioni **LEFT$, RIGHT$, MID$**: sempre riferendosi al nostro A$ = "VIDEOGIOCHI" facciamo degli esempi.

LEFT$ (A$,3) ci sarà una nuova stringa fatta dei primi 3 caratteri a sinistra (left in inglese significa infatti sinistra) della stringa originale: in questo caso otteniamo VID.

Al contrario RIGHT$ (A$,4) ci fornirà i primi quattro caratteri della stringa A$ a partire da destra (right significa destra): in questo caso "OCHI".

Un po' più complicato MID$ (mid significa mediano), che fornisce una stringa di n caratteri a partire dal carattere indicato: MID$ (A$,2,1) fornisce 1 carattere di A$ a partire dal 2. In questo caso però il primo carattere a sinistra è indicato con 0, quindi in realtà il secondo carattere è il terzo. Nell'esempio che abbiamo fatto, la nuova stringa è D (terza lettera a partire da sinistra della stringa originale A$ VIDEOGIOCHI).

Anche qui: la possibilità di estrarre stringhe non è direttamente utile, o almeno lo è piuttosto raramente: ma all'interno dei programmi la possibilità di spezzare, mischiare, ricucire e comunque trattare le stringhe si rivela di grande utilità.

Per darvi un esempio di applicazione, abbiamo pensato a un programma ribaltatore, che ribalti le parole che noi gli inseriamo: non ha molta utilità ma è abbastanza divertente.

```
10 REM TRATTAMENTO STRINGHE: 2
20 REM RIBALTAMENTO DI UNA PAROLA
30 INPUT A$
40 L=LEN(A$)
50 FOR A=0 TO L-1
60 B$=MID$(A$,L-A,1)
70 PRINT B$;
80 NEXT
90 GOTO 30
```

```
RUN
? VIDEOGIOCHI
IHCOIGOEDIV
? RIBALTAMENTO
OTNEMATLABIR
? PUOI ANCHE RIBALTARE UNA FRASE INTERA - PER IL COMPUTER E' UNA LUNGA PAROLA
ALORAP AGNUL ANU 'E RETUPMOC LI REP - ARETNI ESARF ANU ERATLABIR EHCNA IOUP
? E COSI' VIA...
...AIV 'ISOC E
?
```

Vediamo che per trattare la stringa A$, ossia la parola che noi abbiamo inserito rispondendo all'INPUT, è necessario che il computer sappia quanto è lunga la parola stessa: utilità dell'istruzione LEN. Nella linea 40 abbiamo collocato in L il numero di caratteri di cui è formata la stringa A$.

Nella linea 50 diamo origine ad una FOR ... NEXT (guarda chi si riincontra!) che va da 0 alla lunghezza della stringa meno uno: cioè è necessario in quanto l'istruzione MIDS$ considera 0 la posizione del primo carattere a sinistra della stringa stessa.

Nella linea 60 diamo origine ad una nuova stringa B$ che è la stringa di 1 carattere corrispondente alla posizione LA.

Vediamo dunque un po' più da vicino l'esecuzione di questo programma, per esempio con A$ = "CIAO"

```
A$='CIAO'         quindi L= LEN (A$)        ossia    L=4
A  deve quindi andare   da 0 a 3          a passi di 1
A=0
B$=MID$('CIAO',4-0,1)            4-0=4            B$='O'
A=1
B$=MID$('CIAO',4-1,1)            4-1=3            B$='A'
A=2
B$=MID$(7CIAO',4-2,1)            4-2=2            B$='I'
A=3
B$=MID$('CIAO',4-3,1)            4-3=1            B$='C'
```

I caratteri vengono visualizzati uno in fila all'altro poichè dopo PRINT B$ c'è il punto e virgola.

Nel progamma così come lo abbiamo visualizzato sul video abbiamo anche provato a inserire una frase intera: il computer l'ha accolta come un'unica parola e quindi l'ha ribaltata interamente.

Non dimentichiamo che per il computer lo spazio è un carattere come tutti gli altri.

Bene, ragazzi, per questa volta direi che ne abbiamo imparate abbastanza. O no? ■

# SIMULANDO SOFTAMENTE

Tutti i videogames sono simulazioni di situazioni che potrebbero essere più o meno reali. Il video stesso è simulazione di un'immagine.

Ma c'è simulazione e simulazione: quando parliamo di programmi di simulazione ci riferiamo a qualcosa di ben preciso.

Sfortunatamente omettiamo spesso di precisare il qualcosa di ben preciso, e succede così che solo chi sta parlando sa esattamente a che cosa si stia riferendo, mentre per tutti gli altri la parola simulazione rimane monca di una qualche migliore definizione: simulazione ... di che?

In questa parte computerosa della rivista parliamo di simulazione - di programmi di simulazione - riferendoci a quei programmi che simulano situazioni tenendo conto di tutte le variabili che nelle situazioni reali entrerebbero in gioco.

Un programma di atterraggio deve quindi fornire un'esatta riproduzione delle distanze, delle velocità, delle spinte e controspinte, non omettendo di tenere in conto anche l'energia consumata e la riserva d'energia disponibile.

*Ecco l'immagine di una barca a vela che naviga in mezzo ai flutti: le sue caratteristiche sono notevoli, soprattutto per quanto riguarda la buona definizione; è stata infatti ottenuta con un computer grafico capace di 335 x 225 punti di schermo (le immagini televisive sono formate da circa 600 x 400 punti).*
*La gestione di un'immagine così complessa richiede grossi*

## Due simulatori molto diversi

Ciò che a mio avviso differenzia la cultura del computer da quella dei videogame è probabilmente che quest'ultimo utilizza al massimo le risorse grafiche, mentre il computer tende piuttosto a presentare dei dati.

Nel caso specifico di una simulazione di atterraggio il videogame presenterà la superficie d'atterraggio, tentando di descriverne i dettagli più spettacolari (crateri nel caso di un pianeta, segnali nel caso di una pista). Probabilmente l'intensità dell'erogazione d'energia sarà sottolineata dalla parte sonora, mentre strumenti circolari ad ago e altri a colonnina simuleranno perfettamente gli strumenti indicatori presenti in cabina.

La funzione dei numeri scritti sarà quindi, con ogni probabilità, accessoria e marginale: l'immagine (ovviamente, simulata) avrà il sopravvento e ad essa sarà affidato il maggior carico del compito descrittivo.

In un gioco pensato soprattutto per un computer tutto ciò tenderà a ribaltarsi.

La descrizione delle situazioni sarà affidata preferibilmente a messaggi scritti, comunicazioni telegrafiche che utilizzano la buona definizione oserei dire tipografica del video.

I due giochi Atari 400 che presentiamo in questo numero ne sono una prova.

È logico aspettarsi che i due mondi entrino in orbite sempre più vicine, poichè i computer possiedono doti grafiche sempre più grafiche, e perchè è ormai risaputo che l'immagine ha un'immediatezza che non è del testo.

Tuttavia proprio gli esempi illustrati con ENERGY CZAR e con KINGDOM mostrano che la parola scritta - e con essa il suo alfiere home computer - ha ancora molto da dire e i suoi bravi punti di superiorità sull'immagine sceneggiata.

## Verso il telefilm interattivo

Esistono situazioni che possono meglio essere descritte attraverso il resoconto verbale, quindi con messaggi scritti: si tratta di situazioni che implicano fenomeni piuttosto complessi.

In Kingdom, ad esempio, avremmo dovuto mostrare campi, contadini, gente che ingrassa o dimagrisce,

migrazioni dei paesi confinanti, estenuanti trattative governo-sindacati. Insomma: un telefilm.

Quando i k di memoria si potranno misurare a mega o addirittura a giga (migliaia di milioni), allora potremo programmare veri e propri telefilm interattivi, in cui uno o più personaggi ricevono istruzioni anche dall'utente.

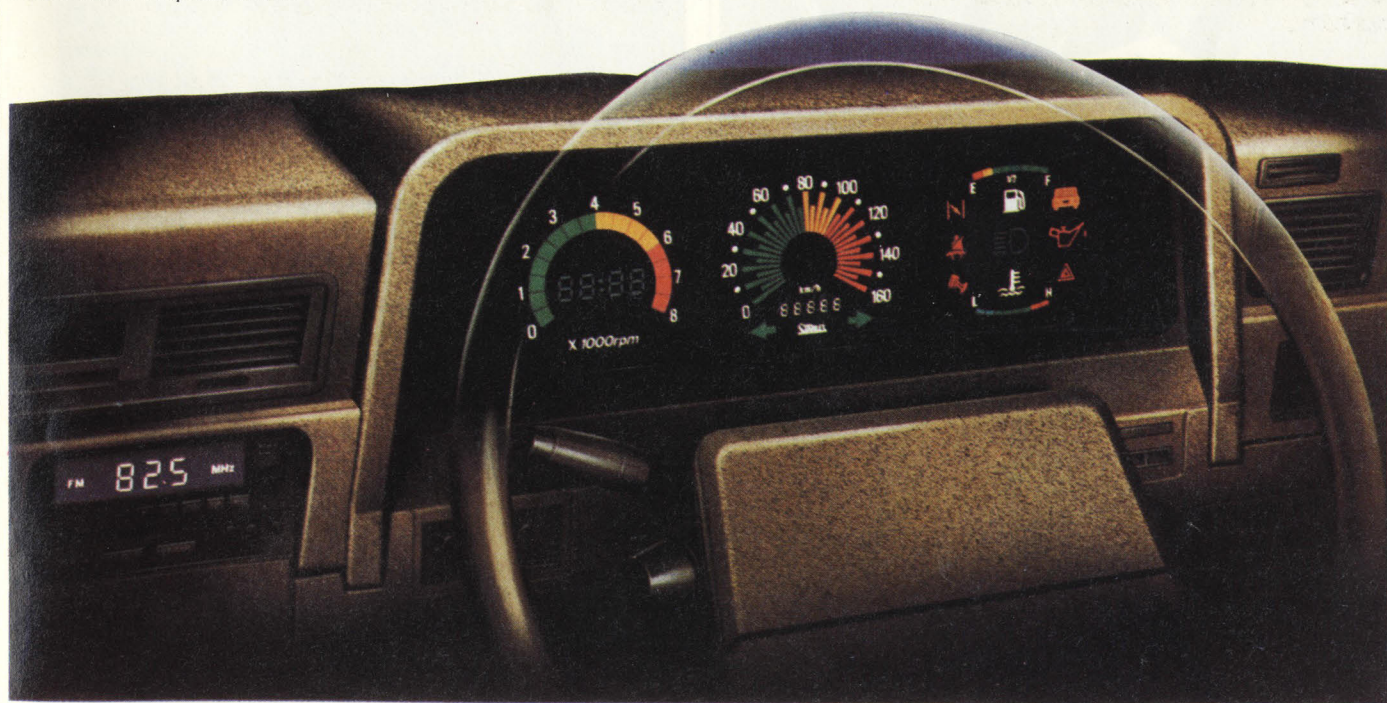
Ma per il momento il massimo di interattività nella sceneggiatura è rappresentato da soggetti come Pac Man o Pitfall, i quali possono agire solo all'interno di uno schema rigido e fisso, come il labirinto o le avventure nella giungla.

Simulazioni più stimolanti, dunque, possono essere messe in atto rinunciando alla scenografia e privilegiando la trasmissione dei dati: trasmissione a due sensi, si noti bene, ché vi è il messaggio dal computer all'utente, ma vi è anche la comunicazione utente-computer.

Il bello dei programmi di simulazione scritta sta nel fatto che non solo si prestano a fenomeni più complessi, come già abbiamo detto, ma anche al fatto che la loro programmazione è assai più semplice, tanto da essere alla portata dei programmatori dilettanti.

Il più elementare o involuto dei videogames per così dire visivi non è assolutamente realizzabile in linguaggio BASIC, che non si presta a una gestione istantanea del video, come è richiesta dai videogames.

I videogiochi sono programmati in linguaggio macchina: programmazione che richiede conoscenze del quantitativi di memoria e routines operative molto sofisticate; se lo scopo è quello di realizzare un videogioco di simulazione di navigazione a vela, è meglio concentrarsi di più sull'aspetto dati (forza del vento, sua direzione e altri parametri), semplificando d'altro canto l'aspetto visivo.

*Un computer è la macchina ideale per simulare immagini grafiche, ossia per rappresentare delle immagini con alto contenuto di informazione visiva: immagini che, oltre a tutto, possono essere integrate con la rappresentazione di dati.*
*In questo caso vediamo la rappresentazione, puramente simulata, di un perfetto cruscotto automobilistico. Su di esso può essere rappresentato tutto ciò che serve: cambiate stazione alla radio di bordo? Momentaneamente il contagiri si trasforma nel display indicante la nuova situazione della radio. In altre parole sul video può apparire qualsiasi immagine programmata, in sovrapposizione o in sostituzione di quella attuale. È un altro dei pregi della simulazione ottenibile con l'uso del computer.*

tutto particolari e specifiche del microprocessore utilizzato da quel certo microcomputer, e si attua solo con notevole dispendio di tempo, pazienza e fatica. Non esiteremmo a dire che questo tipo di programmazione, che ricorre all'Assembler, è al di fuori dalla portata dei più, e non intendiamo certo proporlo sulle pagine di VIDEOGIOCHI, rivista votata al piacere e non alla sofferenza

## Il BASIC, per simulare in pace

La simulazione descritta verbalmente, invece, si accontenta di tecniche di programmazione più digeribile, e il BASIC si presta egregiamente all'uopo.

Benchè anche in questo campo ogni computer preveda istruzioni molto diverse da quelle analoghe degli altri computer, la situazione di programmabilità è comunque a livello elementare.

La nostra piccola scuola di programmazione LIST vi mette in grado in poche puntate di iniziare a costruire i programmi di questo tipo.

Naturalmente un programma di simulazione ben fatto presuppone un'ottima conoscenza del BASIC: il risultato sarà più veloce, più accattivante graficamente, più complesso a livello di calcolo.

Sugli home computer, quelli di cui preferibilmente ci occupiamo in queste pagine, la buona gestione grafica del video e i colori ci permettono inoltre di integrare l'efficacia delle comunicazioni: testi colorati differentemente, animazione di piccole figure, riquadrature colorate: insomma, con gli home computer abbiamo a disposizione tutte le armi in mano ai grafici per rendere il testo più immediatamente leggibile e per indirizzare il flusso di attenzione dell'utente.

*Anche questa macchina per scrivere - in realtà un vero e proprio microcomputer specializzato alla scrittura - "simula" la scrittura del testo prima di mandarla in esecuzione: il piccolo schermo a cristalli liquidi, quella finestra in cui potete veder scritto BROTHER (il nome della casa produttrice), è infatti in grado di visualizzare 16 caratteri prima di stamparli: giusto per dare allo scrivente l'opportunità di accorgersi degli errori di battitura prima di aver effettivamente scritto.*
*È una delle più recenti e capillari applicazioni dell'era della simulazione.*

## Simulare, sì ma cosa ...

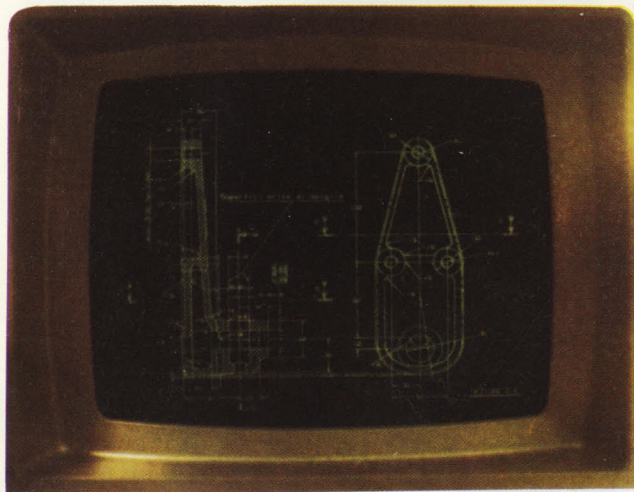
Quali soggetti possono essere simulati?
Con quali strumenti di entrata e di uscita?
L'home computer dispone di video e di tastiera, e quest'ultima può essere integrata con paddles e joysticks.

Il meccanismo di un programma di simulazione è piuttosto semplice:

1) situazione di partenza (dati forniti da programma);
2) dati di modifica (forniti dall'utente);
3) elaborazione degli stessi e descrizione della nuova situazione risultante (programma);
4) verifica delle possibilità di continuazione o del raggiungimento di una situaziofne di rottura (programma)
5) fine gioco o rimando a 2.

Se il meccanismo di base è elementare, ricondurre ad esso complessi fenomeni è ben più arduo, e richiede una non comune capacità di analisi del problema e di sintesi delle sue caratteristiche.

Tuttavia partendo da fenomeni piuttosto semplici e poco pretenziosi, il programmatore in erba può impratichirsi e raggiungere in breve tempo buoni risultati.

Pensiamo ad un programma di simulazione di navigazione a vela: i dati forniti nel programma sono il grado di inclinazione massimo della barca e tutti i coefficienti che, in dipendenza delle variabili impostate

dall'utente, andranno a modificare l'assetto della barca.

Il programma fornirà, in modo parzialmente casuale, la direzione del vento e la sua forza; in un gradino più sofisticato potrà anche fornire la direzione del mare e la sua forza. I due elementi dovranno dare luogo a un calcolo delle possibilità di resistenza dello scafo.

L'utente, a sua volta, dovrà decidere, in base alla lettura dei dati già menzionati, la direzione del timone e l'assetto delle vele.

Il programma elaborerà tutti i dati (quelli forniti dal computer e quelli forniti dall'utente) in modo da indicare la direzione della barca, la sua inclinazione e più drasticamente il suo stato di sopravvivenza.

Vedete bene che il programma di calcolo è piuttosto complesso, soprattutto se si vuole ottenere una simulazione abbastanza realistica.

La visualizzazione potrebbe essere quasi totalmente grafica, pensate ad una vista assonometrica un po' dall'alto, tipo Zaxxon-Coleco: il vento sotto forma di scie luminescenti, la barca, la sua inclinazione, le onde, forse

l'audio potrebbe restituirci l'ululato del vento, gli scricchiolii delle armature, lo scroscio dei marosi.

Ma ottenere tutto ciò, e ottenerlo come elaborazione grafica tridimensionale dei risultati dei già complessi calcoli, è un'impresa superiore a chiunque non faccia per mestiere, e in modo brillantissimo, il programmatore di simulazioni visive!

Noi ci accontenteremmo di una onesta visualizzazione di testi che ci informassero delle varie cose: VENTO NE FORZA 4 MARE N FORZA 5, TIMONE N, BOMA 45° FIOCCO 3, DIREZIONE NNE, VELOCITA' 5 NODI, SBANDAMENTO 30°.

Sarebbe un gran bel programma di simulazione! ■

*Nella progettazione meccanica la funzione simulante del computer è ormai insostituibile per la verifica di prototipi che altrimenti dovrebbero essere costruiti manualmente con enorme dispendio.*

# IL MERCATO

## VIDEOGIOCHI

### ACTIVISION per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| BARNSTORMING | AZIONE | 1 | 4 | 92.000 | |
| BOXING | SPORT | 1-2 | 2 | 65.000 | |
| BRIDGE | AZZARDO | 1 | 7 | 92.000 | |
| CHOPPER COMMAND | GUERRA | 1 | 2 | 92.000 | |
| DRAGSTER | GUIDA | 1-2 | 2 | 57.000 | |
| FISHING DERBY | SPORT | 1-2 | 2 | 65.000 | |
| FREEWAY | AZIONE | 1-2 | 8 | 77.000 | VG2 |
| GRAND PRIX | GUIDA | 1 | 4 | 92.000 | |
| ICE HOCKEY | SPORT | 1-2 | 2 | 92.000 | |
| KABOOM | AZIONE | 1-2 | 2 | 77.000 | VG1 |
| LASER BLAST | SPAZIO | 1 | 4 | 57.000 | |
| MEGAMANIA | AZIONE | 1-2 | 4 | 77.000 | |
| PITFALL | AZIONE | 1 | 1 | 92.000 | VG1 |
| SKIING | SPORT | 1-2 | 10 | 77.000 | |
| STAMPEDE | AZIONE | 1 | 8 | 77.000 | |
| STARMASTER | SPAZIO | 1 | 4 | 92.000 | VG3 |
| TENNIS | SPORT | 1-2 | 4 | 77.000 | |

### per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| PITFALL | AZIONE | 1 | 1 | 92.000 | |
| STAMPEDE | AZIONE | 1 | 8 | 77.000 | |

### APOLLO per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| FINAL APPROACH | AZIONE | | | 67.000 | |
| GUARDIAN | SPAZIO | | | 67.000 | |
| INFILTRATE | AZIONE | 1-2 | 12 | 67.000 | VG3 |
| LOST LUGGAGE | AZIONE | 1-2 | 6 | 67.000 | |
| RACQUETBALL | SPORT | 1-2 | 1 | 60.000 | |
| SHARK ATTACK | AZIONE | 1-2 | 16 | 67.000 | VG2 |
| SPACE CAVERN | SPAZIO | 1-2 | 48 | 67.000 | VG1 |
| SPACE CHASE | SPAZIO | 1-2 | 24 | 60.000 | |
| SKEET SHOOT | SPORT | 1-2 | | 60.000 | |
| WABBIT | AZIONE | | | 67.000 | |

### ATARI per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D TIC-TAC-TOE | STRATEGIA | 1-2 | 9 | 44.840 | |
| ADVENTURE | AVVENTURA | 1 | 3 | 44.840 | VG1 |
| AIR-SEA BATTLE | GUERRA | 1-2 | 27 | 44.840 | |
| ASTEROIDS | SPAZIO | 1-2 | 66 | 100.300 | |
| BACKGAMMON | AZZARDO | 1-2 | 8 | 29.500 | |
| BASKETBALL | SPORT | 1-2 | 2 | 29.500 | |
| BERZERK | AZIONE | 1 | 12 | 100.300 | |
| BRAIN GAMES | EDUCATIVO | 1-2 | 19 | 44.840 | |
| BOWLING | SPORT | 1-2 | 6 | 29.500 | |
| BASIC PROGRAMMING | EDUCATIVO | 1 | | 29.500 | |
| BREAKOUT | AZIONE | 1-4 | 12 | 29.500 | |
| CASINO' | AZZARDO | | 4 | 44.840 | |
| CIRCUS | AZIONE | 1-2 | 8 | 69.620 | VG3 |
| CODE BREAKER | STRATEGIA | 1-2 | 20 | 29.500 | |
| COMBAT | GUERRA | 2 | 27 | 29.500 | |
| CONCENTRATION | EDUCATIVO | 1-2 | 8 | 44.840 | |
| DEFENDER | SPAZIO | 1-2 | 20 | 100.300 | VG2 |
| DODGE'EM | LABIRINTO | | 3 | 44.840 | |
| E.T. | AVVENTURA | 1 | 3 | 113.280 | VG3 |
| GOLF | SPORT | 1-2 | 1 | 44.840 | |
| HUMAN CANNONBALL | STRATEGIA | 1-2 | 8 | 29.500 | |
| HAUNTED HOUSE | AVVENTURA | 1 | 9 | 69.620 | |
| INDY 500 | GUIDA | 1-2 | 14 | 113.280 | |
| MISSILE COMMAND | SPAZIO | 1-2 | 34 | 69.620 | VG3 |
| MAZE CRAZE | LABIRINTO | 1-2 | 256 | 44.840 | |
| MINIATURE GOLF | SPORT | 1-2 | 2 | 44.840 | |
| MATH GRAND PRIX | EDUCATIVO | 2 | | 69.620 | |
| NIGHT DRIVER | GUIDA | 1 | 8 | 69.620 | VG1 |
| OTHELLO | STRATEGIA | 1-2 | 4 | 44.840 | |
| OUTLAW | AZIONE | 1-2 | 16 | 44.840 | |
| PAC-MAN | LABIRINTO | 1-2 | 8 | 100.300 | |
| PELE'S' SOCCER | SPORT | 1-2 | 54 | 29.500 | |
| SUPER BREAKOUT | AZIONE | 1-2 | 9 | 69.620 | |
| SKY DIVER | AZIONE | 1-2 | 5 | 29.500 | |
| SPACE INVADERS | SPAZIO | 1-2 | 112 | 69.620 | |
| RAIDERS OF THE LOST ARK | AZIONE | 1 | 3 | 113.280 | |
| EARTHWORLD | AZIONE | 1 | 3 | 100.300 | |
| SLOT RACERS | GUIDA | 2 | 9 | 29.500 | |
| STREET RACER | GUIDA | 1-4 | 27 | 44.840 | |
| SPACE WAR | SPAZIO | 1-2 | 17 | 44.840 | |
| STAR RAIDERS | SPAZIO | 1-2 | | 113.280 | |
| SUPERMAN | AVVENTURA | 1 | 1 | 29.500 | |
| SURROUND | STRATEGIA | 1-2 | 14 | 44.840 | |
| VIDEO CHECKERS | STRATEGIA | 1-2 | 19 | 44.840 | |
| VIDEO CHESS | STRATEGIA | 1 | 8 | 29.500 | |
| VIDEO OLYMPICS | SPORT | 1-4 | 50 | 29.500 | |
| VIDEO PINBALL | AZIONE | 1-2 | 4 | 69.620 | |
| WARLORDS | STRATEGIA | 1-4 | 23 | 69.620 | |
| VOLLEYBALL | SPORT | 2 | | 69.620 | |
| YARS' REVENGE | SPAZIO | 1-2 | 7 | 69.620 | VG2 |
| DEMONS TO DIAMONDS | AZIONE | | | 69.620 | |

### DATA AGE per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| AIRLOCK | AZIONE | | | 41.000 | |
| BERMUDA TRIANGLE | AZIONE | | | 85.000 | |
| BUGS | AZIONE | | | 41.000 | |
| ENCOUNTER L-5 | SPAZIO | | | 41.000 | |
| FRANKESTEIN'S MONSTER | AZIONE | | | 85.000 | |
| JOURNEY ESCAPE | AZIONE | | | 85.000 | |
| SSSNAKE | AZIONE | | | 41.000 | |
| WARLOCK | SPAZIO | | | 41.000 | |
| X-MAN | LUCE ROSSA | | | 111.800 | |

### HANIMEX per Hanimex Home Arcade

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| ALIEN INVADERS | SPAZIO | 1 | 1 | 51.000 | |
| 3D BOWLING | SPORT | 1-2 | 1 | 51.000 | |
| BRAIN QUIZ | STRATEGIA | 1-2 | — | 43.000 | |
| BREAKWAY | AZIONE | 1-2 | — | 51.000 | |
| CAPTURE | STRATEGIA | 1-2 | 6 | 43.000 | |
| CRAZY GOBBLER | LABIRINTO | 1 | 1 | 51.000 | VG2 |
| CAT TRAX | LABIRINTO | 1 | — | 64.000 | |
| ESCAPE | LABIRINTO | 1 | — | 64.000 | |
| MISSILE WAR | GUERRA | 1 | 1 | 51.000 | |
| OCEAN BATTLE | GUERRA | 2 | 1 | 51.000 | |
| ROBOT KILLER | AZIONE | 1 | 28 | 64.000 | VG3 |
| SPACE ATTACK | SPAZIO | 1 | 2 | 64.000 | VG1 |
| STAR CHESS | STRATEGIA | 2 | 1 | 51.000 | |
| SPACE MISSION | SPAZIO | 1 | 1 | 51.000 | |
| SOCCER | SPORT | 2 | 1 | 51.000 | |
| SPACE RAIDERS | SPAZIO | 1 | — | 64.000 | |
| SPACE SQUADRON | SPAZIO | 1 | 1 | 64.000 | |
| TANKS A LOT | GUERRA | 1 | — | 64.000 | |
| SPACE VULTURES | SPAZIO | | | 64.000 | |
| JUNGLER | AZIONE | | | 64.000 | |

### IMAGIC per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS | SPAZIO | 1-2 | | 74.000 | |
| COSMIC ARK | SPAZIO | 1-2 | | 74.000 | VG3 |
| DEMON ATTACK | SPAZIO | 1-2 | | 74.000 | VG1 |
| FIRE FIGHTER | STRATEGIA | 1 | | 58.000 | VG2 |
| RIDDLE OF THE SPHINX | STRATEGIA | 1-2 | | 74.000 | |
| STAR VOYAGER | SPAZIO | 1-2 | — | 74.000 | |
| TRICK SHOT | SPORT | 1-2 | — | 58.000 | |
| DRAGON FIRE | AZIONE | 1-2 | — | 74.000 | |

### per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS | AZIONE | 1-2 | — | 79.000 | |
| BEAUTY AND THE BEST | AZIONE | 1-2 | — | 79.000 | |
| DRAGON FIRE | AZIONE | 1-2 | — | 79.000 | |
| DEMON ATTACK | SPAZIO | 1-2 | — | 79.000 | |
| MICROSURGEON | STRATEGIA | 1-2 | — | 79.000 | |

## INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| ARMOR BATTLE | GUERRA | 2 | 4 | 49.000 | |
| ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS | AZIONE | 1-2 | — | 59.000 | |
| AUTO RACING | GUIDA | 1-2 | 5 | 49.000 | |
| ASTROMASH | SPAZIO | 1 | 1 | 59.000 | VG1 |
| BACKGAMMON | STRATEGIA | 1-2 | 3 | 49.000 | |
| BASEBALL | SPORT | 2 | 3 | 49.000 | VG3 |
| BASKEBTALL | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | VG2 |
| BASKETBALL II | SPORT | 2 | — | 69.000 | |
| BOWLING | SPORT | 1-4 | 20 | 49.000 | |
| BOXING | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | |
| BURGER TIME | AZIONE | — | — | 69.000 | |
| CHESS | STRATEGIA | 1-2 | — | 69.000 | |
| FOOTBALL | SPORT | 2 | 4 | 29.000 | |
| GOLF | SPORT | 1-4 | 9 | 49.000 | |
| FROG BOG | AZIONE | 1 | — | 49.000 | |
| HOCKEY | SPORT | 2 | 4 | 49.000 | |
| HORSE RACING | SPORT | 1-6 | 12 | 59.000 | |
| LAS VEGAS ROULETTE | AZZARDO | 2 | 4 | 29.000 | |
| LOCK'N CHASE | AZIONE | — | — | 69.000 | |
| NIGHT STALKER | AZIONE | 1 | — | 69.000 | |
| MATH FUN | AZIONE | — | — | 29.000 | |
| SHARP SHOT | AZIONE | — | 4 | 29.000 | |
| ROYAL DEALER | STRATEGIA | 1 | — | 49.000 | |
| SEA BATTLE | GUERRA | 2 | 1 | 49.000 | |
| SKIING | SPORT | 1-6 | 90 | 59.000 | |
| SNAFU | STRATEGIA | 1-2 | 16 | 49.000 | |
| SOCCER | SPORT | 2 | 3 | 59.000 | |
| SHARK! | AZIONE | — | — | 49.000 | |
| SPACE ARMADA | SPAZIO | 1 | 2 | 49.000 | |
| SPACE BATTLE | SPAZIO | 1-2 | 5 | 59.000 | |
| SPACE HAWK | SPAZIO | 1-2 | | 59.000 | |
| STAR STRIKE | SPAZIO | 1 | 6 | 59.000 | VG2 |
| SUB HUNT | GUERRA | 1 | — | 59.000 | |
| TENNIS | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | |
| TRON MAZE A TRON | AZIONE | 1-2 | — | 59.000 | |
| TRON DEADLY DISCS | AZIONE | 1 | — | 59.000 | |
| TRIPLE ACTION | GUIDA | 1-2 | 7 | 49.000 | |
| UTOPIA | STRATEGIA | 1-2 | — | 69.000 | |
| VECTRON | AZIONE | — | — | 69.000 | |

## PHILIPS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| ALLA CONQUISTA DEL MONDO | TAVOLIERE | 1-6 | — | 75.000 | |
| ATTACCO GALATTICO (UFO) | SPAZIO | 1 | — | 45.000 | |
| APPUNTAMENTO SPAZIALE | STRATEGIA | 1-2 | 3 | 45.000 | |
| BASEBALL | SPORT | 2 | 1 | 45.000 | |
| BASKET/BOWLING | SPORT | 1-4 | 3 | 45.000 | |
| BILIARDO ELETTRONICO | SPORT | 2 | 2 | 45.000 | |
| BLACK JACK | AZZARDO | 1-2 | — | 45.000 | |
| BATTAGLIE SPAZIALI | SPAZIO | 1 | — | 45.000 | |
| CACCIA AL TESORO | TAVOLIERE | 1-6 | — | 75.000 | |
| CALCIO AMERICANO | SPORT | 2 | 1 | 45.000 | |
| CANNIBAL | LABIRINTO | 1 | 10 | 55.000 | |
| CASSETTA MUSICALE | EDUCATIVO | 1 | — | 75.000 | |
| COMBATTENTI DELLA LIBERTA' | SPAZIO | 1 | — | 55.000 | |
| I DUE GENERALI | AZIONE | 2 | 1 | 45.000 | |
| FLIPPER | AZIONE | 1-4 | 8 | 45.000 | |
| FORMULA UNO | GUIDA | 1-2 | 3 | 45.000 | |
| GORILLA | AZIONE | 1 | 40 | 55.000 | |
| GUERRA AEREO-NAVALE (SUB-CHASE) | GUERRA | 2 | — | 45.000 | |
| GIOCO DEL CALCIO | SPORT | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| GUERRA LASER | SPAZIO | 2 | — | 45.000 | |
| GIOCHI DI MEMORIA/MATEMATICA | EDUCATIVO | 1 | — | 45.000 | |
| GOLF | SPORT | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| HOCKEY/SOCCER | SPORT | 2 | 2 | 45.000 | |
| IN FILA PER QUATTRO | STRATEGIA | 1 | 3 | 55.000 | |
| LABIRINTO/SUPERMIND | LABIRINTO | 1 | — | 45.000 | |
| LOGICA CINESE | STRATEGIA | 1 | — | 45.000 | |
| LAS VEGAS | AZZARDO | 1-4 | 1 | 45.000 | |
| MOSTRO SPAZIALE | SPAZIO | 1 | — | 45.000 | |
| PALLAVOLO | SPORT | 1-2 | — | 45.000 | |
| PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER | EDUCATIVO | 1 | — | 55.000 | |
| RACCATTAPALLE/TRIS | AZIONE | 1-2 | — | 45.000 | |
| RISCHIA E VINCI | STRATEGIA | 2 | — | 45.000 | |
| SALTIMBANCO | AZIONE | 1 | — | 45.000 | |
| SAMURAI | STRATEGIA | 2 | — | 45.000 | |
| SCI | SPORT | 1-2 | 3 | 45.000 | |
| IL SEGRETO DEL FARAONE | STRATEGIA | 1-2 | — | 45.000 | |
| SUPER TRINCEA | AZIONE | 1-2 | 2 | 45.000 | |
| TIRO CON LA CATAPULTA | AZIONE | 1-2 | — | 45.000 | |
| TIRO AL CESTO (PACHINKO) | AZIONE | 1-2 | — | 45.000 | |
| TELEGIOCHI NUMERICI | EDUCATIVO | 1-2 | — | 45.000 | |
| TIRATORE SCELTO | AZIONE | 1 | — | 45.000 | |
| VIDEO MESSAGGI | — | 1 | — | 45.000 | |
| WESTERN | AZIONE | 1-2 | 2 | 45.000 | |

## TELESYS per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVATO SU VIDEOGIOCHI |
|---|---|---|---|---|---|
| COSMIC CREEPS | SPAZIO | 1 | 1 | 70.000 | |
| FAST FOOD | AZIONE | 1-2 | 1 | 70.000 | VG3 |

## BASI

| | |
|---|---|
| ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM | Lire 385.000 |
| CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER | n.p. |
| HANIMEX/HMG 2650 | Lire 275.000 |
| INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000 | Lire 300.000 |
| MATTEL/INTELLIVISION | Lire 399.000 |
| PHILIPS/VIDEOPAC G7000 | Lire 285.000 |
| PHILIPS/VIDEOPAC G7000 + MONITOR 9" b/n | Lire 360.000 |

# SOFTWARE PER COMPUTER

## PROGRAMMI PER IL SINCLAIR ZX81

Tutti i programmi sottoelencati sono registrati su cassetta.
Se non è specificata la dicitura "1K", necessitano dell'espansione di memoria.
Sono marcate con asterisco le cassette che possono essere usate anche sullo ZX80 con ROM 8K.

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| *** SEI GIOCHI IN INGLESE (1K)**<br>ORBIT - SNIPER - METEORS - LIFE<br>WOLF PACK - GOLF | cassetta | 15.340 |
| **GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE**<br>MATEMATICA - OPERAZIONI FRAZIONI<br>DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA' | cassetta | 15.340 |
| *** SEI GIOCHI IN INGLESE**<br>LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT<br>SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY | cassetta | 15.340 |
| *** GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K)**<br>OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI<br>CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTA' | cassetta | 15.340 |
| **SCACCHI IN INGLESE**<br>SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE<br>CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA' | cassetta | 30.680 |
| **FANTASY GAMES IN INGLESE**<br>GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI | cassetta | 30.680 |
| *** GIOCO SCACCHI**<br>QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA' - LIBERTA'<br>DI DISPOSIZIONE PEZZI - SOLUZIONE PROBLEMI | cassetta | 30.680 |
| **VISIZXCALC**<br>POTENTE STRUMENTO DI CALCOLO ADATTO<br>A RISOLVERE DIVERSI PROBLEMI | cassetta | 30.680 |
| **UNDICI GIOCHI (1K)**<br>DIVERTIMENTO E BUONI ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE<br>IN BASIC E LINGUAGGIO MACCHINA | cassetta | 20.060 |
| **LABIRINTO TRIDIMENSIONALE**<br>DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA'<br>PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA | cassetta | 20.060 |

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **TRE GIOCHI SPECIAL (1K)**<br>USATE IL SINCLAIR COME UN ORGANO<br>VEDETE I BATTERI CHE SI RIPRODUCONO | cassetta | 20.060 |
| *** SIMULATORE CUBO MAGICO TRIDIMENSIONALE**<br>PER GLI APPASSIONATI DEL CUBO<br>MENO FATICOSO DEL CUBO REALE | cassetta | 20.060 |
| *** RISOLUTORE CUBO MAGICO**<br>PER RISOLVERE IL CUBO IN POCO PIU' DI UN MINUTO | cassetta | 20.060 |
| ***DEFENDER**<br>UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR<br>VELOCITA' ECCEZIONALE | cassetta | 20.060 |
| **STAR-TREK**<br>MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI<br>ED EMOZIONI. QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA' | cassetta | 20.060 |
| **CENTIPEDE**<br>PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI<br>DIVIDE SE LO COLPITE - BRAVO CHI CI RIESCE! | cassetta | 20.060 |
| **ASTEROIDI**<br>UN BUON PASSATEMPO PER VOI E PER I VOSTRI AMICI | cassetta | 20.060 |
| **TIRANNOSAURO**<br>PER CHI SI ANNOIA COL LABIRINTO - GRAFICA<br>DINAMICA E TERRORE | cassetta | 20.060 |
| **ZUC**<br>GIOCO AFFASCINANTE PER UNO O DUE GIOCATORI<br>NON USATELO TROPPO! | cassetta | 20.060 |
| *** SETTE GIOCHI**<br>BIORITMO - 21 - CONTO ALLA ROVESCIA - HAMMURABI -<br>ROULETTE<br>RUSSA - FUGA DAL CASTELLI - METEORITI | cassetta | 25.960 |
| *** SETTE GIOCHI**<br>MASTER-MIND - ORBITA - GOLF - BOMBARDAMENTO<br>LANCIA MINE - SOS SOS - CAMMELLO | cassetta | 25.960 |
| *** SETTE GIOCHI**<br>ALLUNAGGIO - SLALOM - CACCIA SOTTOMARINA - ALIENI<br>TIRO RAPIDO - ATTACCO MARZIANO - LA GRANDE RAPINA | cassetta | 25.960 |
| *** SETTE GIOCHI**<br>SUPER AVVENTURA - SOLITARIO - REVERSE - LABIRINTO<br>ABBATTI IL MURO - GOLF - GIU' DENTRO | cassetta | 25.960 |

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **· SETTE GIOCHI**<br>BATTAGLIA NAVALE - BUCHI NERI - ODISSEA - MEMORY<br>ANAGRAMMI - ARMA GIOVIANA - TRENI IN CORSA<br>SU NASTRO | cassetta | 25.960 |
| **· AGENDE:**<br>RUBRICA INDIRIZZI ARRICCHITA - ARCHIVIAZIONE NOTIZIE<br>CON POSSIBILITA' RICERCA | cassetta | 25.960 |
| **· MATEMATICA E FISICA**<br>FRAZIONI - STATISTICA - TEMPERATURE<br>PROBLEMI - CONVERSIONI DI BASE | cassetta | 25.960 |
| **· MATEMATICA, FISICA E VOCABOLARIO**<br>SOMMARE DIVERTENDOSI - LA BILANCIA - CALCOLO DEI VOLUMI<br>MOLTIPLICAZIONI - VOCABOLI | cassetta | 25.960 |
| **· TOOL-KIT**<br>STRUMENTO INDISPENSABILE AD OGNI PROGRAMMATORE<br>CHE VOGLIA AFFINARE LE SUE ABILITA' | cassetta | 25.960 |
| **2 GIOCHI IN ITALIANO (2K)**<br>MESSAGGI IN CORSA E BISCIA<br>GIOCO DI ABILITA' | cassetta | 20.060 |
| **DAMA e TOTOCALCIO**<br>DIVERTIMENTO E INVITO ALLA FORTUNA | cassetta | 20.060 |
| **RUBRICA**<br>AGENDA TELEFONICA CONTIENE FINO A 200<br>INDIRIZZI | cassetta | 25.960 |
| **3 GIOCHI IN ITALIANO**<br>CODICE SEGRETO - BASE ALIENA - UFO | cassetta | 20.060 |
| **TRATTAMENTO (16K) W.P.**<br>ELABORAZIONE TESTI. PER CONSERVARE<br>E STAMPARE NOTIZIE E SCRITTI<br>DI OGNI GENERE | cassetta | 25.960 |
| **2 GIOCHI IN ITALIANO (16K)**<br>AIUTO - BERSAGLIO | cassetta | 20.060 |
| **3 GIOCHI IN ITALIANO (16K)**<br>CANNONATE - TIRO A VOLO - SLALOM | cassetta | 20.060 |
| **2 GIOCHI IN ITALIANO (16K)**<br>GALASSIA - LABIRINTO | cassetta | 20.060 |
| **2 GIOCHI (16K)**<br>SCONTRO - FAR WEST | cassetta | 20.060 |
| **2 GIOCHI (16K)**<br>ROULETTE - PENSACI | cassetta | 20.060 |
| **MISSILI OSTACOLI (16K)**<br>ANCORA DUE DIVERTENTI GIOCHI PER ZX81 | cassetta | 20.060 |

## PROGRAMMI PER IL TRS-80 COLOR COMPUTER

Tutti i programmi sono in inglese.
Tutti i programmi contrassegnati da asterisco richiedono l'uso di joystick.

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **ROM DIAGNOSTICA**<br>CONTROLLO DELLA PERFETTA EFFICIENZA<br>DEL CACOLATORE | cartuccia | 46.000 |
| **SCACCHI**<br>DA ALLENAMENTO, MA ANCHE DA COMBATTIMENTO! **(VG 1)** | cartuccia | 106.000 |
| **· QUASAR COMMANDER**<br>RADAR - PILOTA AUTOMATICO - CAMPI DI FORZA<br>DIVERSI LIVELLI DIFFICOLTA' | cartuccia | 71.000 |
| **· PINBALL**<br>IL CLASSICO GIOCO DEL FLIPPER ORA ANCHE<br>SUL TELEVISORE - DA 1 A 4 GIOCATORI | cartuccia | 71.000 |
| **CHECKERS**<br>GIOCO DELLA DAMA A DUE LIVELLI DI DIFFICOLTA'<br>PREVEDE LE 3 MOSSE SUCCESSIVE | cartuccia | 71.000 |
| **· SUPER BUSTOUT**<br>GIOCO RAPIDO PER 1-4 GIOCATORI - SINGOLO<br>O IN EQUIPE - SFONDATE LE LINEE COL PALLONE | cartuccia | 71.000 |
| **· DINO WARS (16K CONSIGLIATI)**<br>DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON I DINOSAURI<br>GRAFICA E SONORO REALISTICI | cartuccia | 82.500 |
| **· SKILING (16K CONSIGLIATI)**<br>DISCESA SCIISTICA CONTRO IL TEMPO<br>VISTA CON GLI OCCHI DELLO SCIATORE | cartuccia | 82.500 |
| **· COLOR BACKGAMMON**<br>CLASSICO GIOCO DI SOCIETA' - CONTRO<br>IL CLACOLATORE O UN ALTRO AVVERSARIO | cartuccia | 71.000 |
| **· SPACE ASSAULT**<br>GLI EXTRATERRESTRI VI INVADONO LO SCHERMO<br>E VI ATTACCANO! - BUONA FORTUNA! | cartuccia | 71.000 |
| **· ART GALLERY (16K CONSIGLIATI)**<br>CREATE LA VOSTRA GALLERIA DI QUADRI<br>MODERNI - CONSIGLIATI I JOYSTICK | cartuccia | 94.500 |
| **· PROJECT NEBULA**<br>RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA<br>GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE! | cartuccia | 106.000 |
| **COLOR FILE**<br>PICCOLO SISTEMA DI GESTIONE PER TANTI<br>ARCHIVI - SI USA COL REGISTRATORE A CASSETTE | cartuccia | 71.000 |
| **· BINGO MATH**<br>INSEGNA LE 4 OPERAZIONI E IL RICONOSCIMENTO<br>DEI NUMERI - 1-2 GIOCATORI | cartuccia | 71.000 |
| **TYPING TUTOR**<br>ESERCIZI BASATI SU LETTERE E PAROLE<br>CONTROLLA VELOCITA' - RIFLESSI - ERRORI | cartuccia | 71.000 |
| **HANDY MAN**<br>CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITA' DEL LAVORO<br>DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI | cartuccia | 71.000 |

## PROGRAMMI PER IL VIC-20 CBM

Se non specificato, si intende che i programmi funzionino con la memoria in configurazione base.

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **INVASORI SPAZIALI**<br>GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITA'<br>NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO! | cartuccia | 44.000 |
| **GARA AUTOMOBILISTICA**<br>PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITA'<br>E DELLA COMPETIZIONE - 1 o PIU' GIOCATORI **(VG 1)** | cartuccia | 44.000 |
| **ATTERRAGGIO SU GIOVE**<br>ESSERE AL COMANDO DI UNA ASTRONAVE NON È SEMPLICE,<br>MA QUESTO LO IMPARERETE A VOSTRE SPESE | cartuccia | 44.000 |
| **GIOCO DEL POKER**<br>ATTENZIONE! - POTRESTE RESTARE POVERI!<br>QUI NON SI TRATTA DI FORTUNA | cartuccia | 44.000 |
| **IL FANTASMA DI MEZZANOTTE**<br>FUGGITE VIA DALLA CASA INFESTATA DAGLI SPIRITI<br>SE VE NE RIMANE IL TEMPO | cartuccia | 44.000 |
| **APPLICAZIONI MATEMATICHE**<br>UN VALIDO AIUTO TESO AL MIGLIORAMENTO<br>DELLE PROPRIE CAPACITA' DI CALCOLO | cartuccia | 44.000 |
| **SLOT MACHINE**<br>IL CELEBRE GIOCO D'AZZARDO | cartuccia | 44.000 |
| **AVENGER**<br>INTERESSANTE GIOCO DI SIMULAZIONE | cartuccia | 44.000 |
| **RAT RACE** | cartuccia | 44.000 |
| **MOLE ATTACH** | cartuccia | 44.000 |
| **SCACCHI** | cartuccia | 44.000 |
| **MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-GRAF.**<br>VALIDO AIUTO NELLO STUDIO DI<br>COMPLICATE EQUAZIONI E FUNZIONI<br>E DEI RELATIVI GRAFICI | cartuccia | 112.000 |
| **MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-STAT.**<br>ROM IN LINGUAGGIO ASSEMBLER PER<br>SEMPLIFICARE IL LAVORO CON STATISTICHE<br>E GRAFICI SUL VIDEO. CON UNA SOLA<br>ISTRUZIONE SI OTTENGONO<br>ISTOGRAMMI, DEVIZIONI, STANDARD,<br>VARIANZE ECC. | cartuccia | 112.000 |
| **CREO-LISTA-STAMPA**<br>PER REALIZZARE TESTI, LETTERE E<br>CIRCOLARI PERSONALIZZATE | cartuccia | 47.000 |
| **DAMA** (RAM STANDARD)<br>GIOCO DELLA DAMA CONTRO IL CALCOLATORE<br>PER TUTTI, GRANDI E PICCOLI | cartuccia | 20.500 |
| **THE ALIEN WITH JOYSTICK (6K)**<br>PROVATE A CALARVI NEI PANNI DELL'ALIENO! | cartuccia | 70.500 |
| **AMOK!**<br>UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E DI VIOLENZA | cartuccia | 70.500 |
| **THE ALIEN**<br>SIETE L'ALIENO E DOVETE SOPRAVVIVERE! | cartuccia | 70.500 |
| **3-D MAZE**<br>TROVATE L'USCITA DAL LABIRINTO TRIDIMENSIONALE!<br>DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA' | cartuccia | 42.500 |
| **ALIEN BLITZ (JOYSTICK OPZIONALE)**<br>DISTRUGGETE GLI INVASORI DEL CIELO! | cartuccia | 70.500 |
| **VICAT**<br>GESTIONE DI UN ARCHIVIO SEQUENZIALE SU CASSETTA | cartuccia | 70.500 |
| **CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI**<br>DIMOSTRA LA POTENZA DEL VIC | cartuccia | 18.500 |
| **VICALCOLO (RAM-STANDARD)**<br>CALCOLI MATEMATICI - INTERESSE COMPOSTO<br>PIANI DI AMMORTAMENTO | cartuccia | 47.000 |

## PROGRAMMI PER IL TI/44 - 4A

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **MISSION IMPOSSIBLE**<br>MISSIONE IMPOSSIBILE | cartuccia | 70.000 |
| **VOODO CASTLE**<br>CASTELLO DEL VOODO | cartuccia | 70.000 |
| **THE COUNT**<br>IL CONTE | cartuccia | 70.000 |
| **STRANGE ODYSSEY**<br>STRANA ODISSEA | cartuccia | 70.000 |
| **MISTERY FUN HOUSE**<br>CASA DEL MISTERO | cartuccia | 70.000 |
| **PYRAMID OF DOON**<br>PIRAMIDE TRAPPOLA | cartuccia | 70.000 |
| **GHOST TOWN**<br>CITTA' FANTASMA | cartuccia | 70.000 |
| **GOLDEN WOYAGE**<br>VIAGGIO D'ORO | cartuccia | 28.000 |
| **OLD GOODIES I**<br>VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO I | cartuccia | 28.000 |
| **OLD GOODIES II**<br>VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO II | cartuccia | 28.000 |
| **BEGINNER BASIC TUTOR**<br>BASIC PER PRINCIPIANTI | cartuccia | 28.000 |
| **MARKET SIMULATION**<br>SIMULAZIONE DI MERCATO | cartuccia | 28.000 |
| **PERSONAL FINANCE AIDS**<br>AIUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE | cartuccia | 28.000 |
| **ADVENTURE LAND TYX BASIC**<br>IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTERO | cartuccia | 28.000 |
| **PROGRAMMER SIDS I**<br>AIUTO ALLA PROGRAMMAZIONE I | cartuccia | 28.000 |
| **ATTACK**<br>ATTACCO | cartuccia | 70.000 |
| **VIDEO GAMES I**<br>VIDEO GIOCHI I | cartuccia | 70.000 |
| **TI INVADERS**<br>INVASORI TI | cartuccia | 70.000 |
| **VIDEO GAMES II**<br>VIDEO GIOCHI II | cartuccia | 70.000 |
| **AMAZEING**<br>LABIRINTI | cartuccia | 70.000 |
| **CANNECT FOUR**<br>FILETTO | cartuccia | 70.000 |
| **SOCCER**<br>CALCIO | cartuccia | 70.000 |
| **TOMBSTONE CITY**<br>XXI SECOLO | cartuccia | 70.000 |
| **XUMPUS**<br>CACCIA LA MOSTRO | cartuccia | 70.000 |
| **BLASTO**<br>CARRI ARMATI - JOYSTICK | cartuccia | 70.000 |
| **ZERO RAP**<br>FLIPPER ELETTRONICO | cartuccia | 70.000 |
| **HANGMAN**<br>IL CARNEFICE | cartuccia | 70.000 |
| **HUSTLE**<br>IL SERPENTE | cartuccia | 70.000 |

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **YAHTZEE**<br>DADI | cartuccia | 70.000 |
| **BLACK JACK - POKER** | cartuccia | 70.000 |
| **MUNCH MAN**<br>DEDALO | cartuccia | 81.500 |
| **CAR WARS**<br>GUERRE DI AUTO | cartuccia | 81.500 |
| **OTHELLO** | cartuccia | 81.500 |
| **CHISHOLM**<br>SULLE ORME DI CHISHOLM | cartuccia | 81.500 |
| **ALPINER**<br>ALPINISTA | cartuccia | 81.500 |
| **SAVAGE TSAND I + II**<br>ISOLA SELVAGGIA I + II | cartuccia | 81.500 |
| **CHESS**<br>SCACCHI | cartuccia | 113.000 |
| **ADVENTURELAND + PIRATE** | cartuccia | 113.000 |
| **NUMBER MAGIC**<br>NUMERO MAGICO | cartuccia | 42.500 |
| **MUSIC MAKER**<br>COMPOSIZIONI MUSICALI | cartuccia | 81.500 |
| **HEARLY READING**<br>PRIME LETTURE | cartuccia | 81.500 |
| **ENGLISH TRAINER** | cartuccia | 165.000 |

## PROGRAMMI PER L'ATARI 400

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **MUSIC COMPOSER (8 K)**<br>LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA, MA SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITA' DELL'UTENTE | cartuccia | 121.000 |
| **ENERGY CZAR (16 K)**<br>PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI. | cassetta | 60.000 |
| **HANGMAN (8 K)**<br>INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE FINITE IMPICCATO | cassetta | 30.000 |
| **STATES AND CAPITALS (16 K)**<br>STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI GEOGRAFIA DIVERTENDOSI | cassetta | 30.000 |
| **EUROPEAN COUNTRIES & CAPITALS (16 K)**<br>LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ | cassetta | 30.000 |
| **KINGDOM (8 K)**<br>L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA: ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA | cassetta | 30.000 |

## PROGRAMMI PER ATOM A CORN

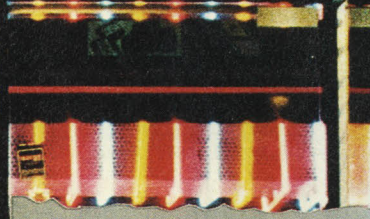
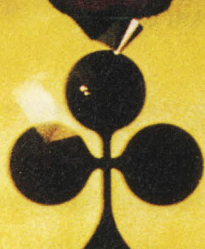
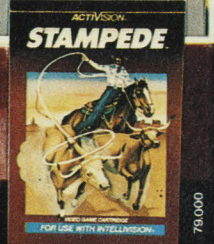
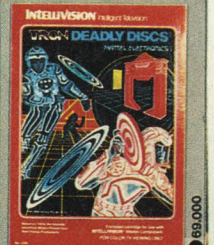
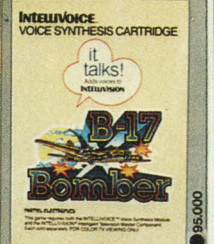
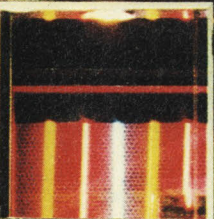
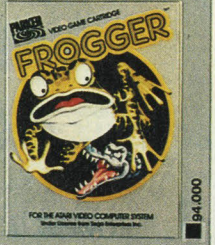
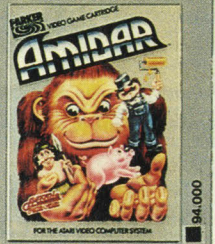
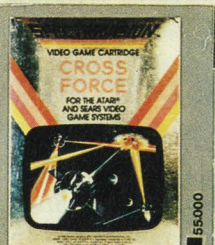
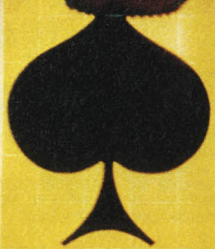
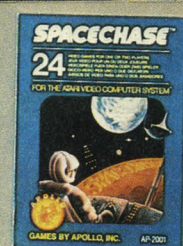
| | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **ATOM FORTH**<br>LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE VELOCE, ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED EDUCATIVE.<br>RICHIEDE 12 Kb RAM | cassetta | 29.500 |
| **MANUALE FORTH**<br>PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI FORNITI SU ROM, CHE PERMETTE DI GENERARE E STAMPARE LETTERE E DOCUMENTI.<br>RICHIEDE 1KB DI MEMORIA PER IL PROGRAMMA E 6KB DI AREA VIDEO. | cassetta | 17.700 |
| **SOFTWARE INTRODUTTIVO**<br>QUATTRO CASSETTE CON PROGRAMMI DI:<br>GIOCHI - AUTOISTRUZIONE ALL'USO DELL'ATOM - CALCOLO FINANZIARIO - RUBRICA TELEFONICA - RICHIEDE 3KB DI MEMORIA | cassetta | 53.454 |
| **ATOM BUSINESS**<br>11 PROGRAMMI DEDICATI ALLA AMPIA GAMMA DI APPLICAZIONI DI CALCOLO E GRAFICA FINANZIARIA. | cassetta | 22.066 |
| **MANUALE ATOM BUSINESS**<br>MANUALE DI ISTRUZIONE ALL'USO DI PROGRAMMI ATOM BUSINESS. | cassetta | 20.532 |
| **ATOM CALC**<br>FAMOSO SISTEMA DI CALCOLO MULTIRELAZIONALE UTILE NELLA PIANIFICAZIONE, NEL BUDGETING E NEL CALCOLO DI SIMULAZIONE IN GENERALE. | cassetta | 100.182 |
| **ATOM SYNTHESISER**<br>TRASFORMA ATOM IN UN SINTETIZZATORE MUSICALE PROGRAMMABILE, CON VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SU VIDEO IN ALTA RISOLUZIONE. È FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM LIFE**<br>UNA DELLE PIU' VELOCI VERSIONI DI LIFE (I CICLI DELLA VITA) DISPONIBILE SU MICROCOMPUTER. UN ESERCIZIO DI ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE MOLECOLARE. MEMORIA RICHIESTA 5KB PROGRAMMA E DA 1 A 6KB DI AREA VIDEO. | casetta | 35.400 |
| **DESK DIARY**<br>COMPRENDE DUE PROGRAMMI DI GESTIONE INDIRIZZI E DIARIO DELLE ATTIVITA'. MEMORIA RICHIESTA: 5Kb PROGRAMMA E 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM DATA BASE**<br>GESTIONI ARCHIVI DI INFORMAZIONI DA MEMORIZZARE SU CASSETTE O DISCHI. MEMORIA: 5KB PROGRAMMA E 1KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **PROGRAMMI DI UTILITA' N. 1**<br>DISASSEMBLER, SISTEMA OPERATIVO CASSETTE VELOCIZZATO E RINUMERAZIONE AUTOMATICA DI ISTRUZIONI BASIC. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |

| NOME E DESCRIZIONE | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---|---|---|
| **GENERATORE SOFTWARE DI CARATTERI**<br>PERMETTE DI GENERARE NUOVI TIPI DI CARATTERI: MAIUSCOLE, MINUSCOLE, SIMBOLI MATEMATICI, ECC. | cassetta | 35.400 |
| **PEEKO COMPUTER**<br>PROGRAMMA CHE SIMULA IL FUNZIONAMENTO DI UN MICROPROCESSORE, UTILE PER L'INSEGNAMENTO DEI CONCETTI BASILARI DELLA PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO NATIVO. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **MATEMATICA 1**<br>RACCOLTA DI 3 PROGRAMMI:<br>PLOT: UN SERSATILE PROGRAMMA DI VISUALIZZAZIONE DELLE FUNZIONI MATEMATICHE DESIDERATE.<br>SIMULTANEOUS: PERMETTE DI RISOLVERE EQUAZIONI CON COEFFICIENTI INTERI E REALI USANDO VELOCI TECNICHE DI GAUSS.<br>REGRESSION: CALCOLA LA MIGLIORE LINEA DI APPROSSIMAZIONE AD UN INSIEME DI PUNTI FORNENDO LA RELATIVA EQUAZIONE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **MATEMATICA 2**<br>PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, ANCHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROM FP. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM WORD TUTOR**<br>UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **MATEMATICA 2**<br>PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROMA FP. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM WORD TUTOR**<br>UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 1**<br>RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **ASTEROIDS, BREAKOUT** E **SOTTOMARINO**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 2**<br>RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **DOGFIGHT** (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), **MASTERMIND** E **ZOMBIE**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 3**<br>**RAT TRAP** (ABILITA' GUIDA). **LUNAR LANDER** (ATTERRAGGIO LUNARE). **BLACK BOX** (INDIVIDUARE OGGETTI INVIDIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 4**<br>**STAR TREK** (ODISSEA SPAZIALE). **FOUR ROW** (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER). **SPACE ATTACK** (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 5**<br>**WUMPUS** (ABILITA' E ASTUZIA NEL COLPIRE IL DRAGO PRIMA DI ESSERE MANGIATI). **REVERSI** (IL POPOLARE GIOCO CONOSCIUTO CON IL NOME OTHELLO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 6**<br>**DODGEMS** (CORSA PER LA SALVEZZA). **SIMON** (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE). **AMOEBA** (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 7**<br>**LIFE FORMS** (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE, PER SOPRAVVIVERE È NECESSARIO SCOPRIRLI E DISTRUGGERLI). **BALLISTICS** (GUERRA DI ARTIGLIERIA). **SNAKE** (ABILITA' E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **GAME 8**<br>**STARGAT** (INVASIONE DI ALIENI). **GO-MOKU** (TRADIZIONALE GIOCO GIAPPONESE DI RIFLESSIONE E DESTREZZA). **ROBOTS** (AVVINCENTE BATTAGLIA CONTRO I ROBOTS IN RIVOLTA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 135.400 |
| **GAME 9**<br>**SNAPPER** (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI). **MINOTAUR** (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO). **BABIES** (GIOCO DI ABILITA' PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 135.400 |
| **GAME 10**<br>RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: **BREACKOUT - HESTIC - MASTERMIND - SKI-RUN - SNAKE - TRACK - SIMON - SQUASH - MOON - BOMBS-AWAY.** | cassetta | 35.400 |
| **GAME 11**<br>**MISSILE BASE** (DIFESA DA ATTACCO NUCLEARE) - **SNOOKER** (FAMOSO GIOCO A BIGLIARDO CHIAMATO CARAMBOLA). **DOMINOES** (GIOCO DELLE CARTE CHIAMATO DOMINO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM ADVENTURE**<br>**DUNGEON** (CACCIA AL TESORO). **HOUSE** (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO). **INTERGALACTIC** (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |
| **ATOM CHESS**<br>GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5K PROGRAMMA, 6K AREA VIDEO. | cassetta | 35.400 |

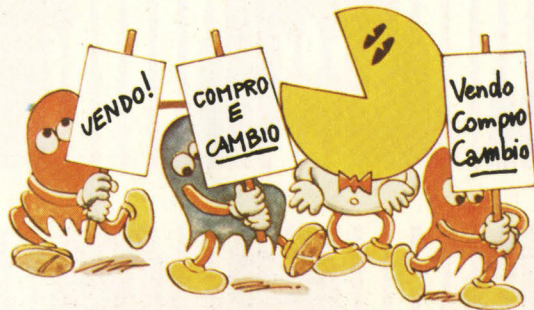
ACTIVISION - MIWA Trading s.r.l. - Ufficio Commerciale - Via Bragadino, 3 - 20144 MILANO; APOLLO - I.T.P. - Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); ATARI - MELCHIONI - Via Colletta, 37 - 20135 MILANO; HANIMEX - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); IMAGIC - AUDIST - Via Castelbargo, 2 - 20136 MILANO; INTELLIVISION - MATTEL ELECTRONICS - Via Vittorio Veneto, 28040 Oleggio Castello (NO); PHILIPS - PHILIPS - Piazza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO; SPECTRAVISION - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI).

Play Game è una vetrina sul mondo dei videogiochi che ti offre
*tante cassette eclusive in anteprima*

atari.

intellivision mattel.

*ogni 16 cassette una in omaggio*

# Perché volare negli States?

# LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIU' MERCATINO DELL'USATO

VENDO **Commodore CBM Basic 4°**, 8 Kbyte RAM, attrezzatissimo per videogiochi, con autoreset, modem sonoro 4 W entrocontenuto, attacco joystick, joystick, ROM Toolkit, registratore a cassette con strumento indicatore, vasta collezione videogiochi, L. 990.000. L'apparecchio è inperfette condizioni ed è disponibile per visione e prova assolutamente senza impegno in qualsiasi momento. Bertuzzo Stelvio, Via Aurelia 80/19 - 17047 Vado Ligure (SV) - Tel. 019/882317.

VENDO **Year's Revenge** L. 60.000 - Video Pinball L. 50.000 - Slot Racers L. 40.000 - Basic Programming L. 80.000 - Asteroids L. 80.000. Osimani Claudio, Via Tagliamento - 60100 ANCONA.

VENDO **Videogioco Otron** completo di 3 cassette: Sport, Motocicletta e Rally. Chiedo poco, o cambio con 2 cassette per il VIC-20. Tel. 02/791105 (ore 13-15 e 19-21).

VENDO **VCS Atari** usato pochissimo, completamente funzionante, completo di dieci cassette a L. 650.000. Mauro - Tel. 02/2150574 (ore pasti).

VENDO **VCS/Atari** con 23 cassette (tra cui Pitfall, Pac-Man, Starmaster) come nuovo L. 800.000 trattabili. Marco - Tel. 035/260130 (ore pasti).

VENDO **Air sea battle Atari** L. 30.000 perfette condizioni, Starmaster Activision L. 50.000 nuovissimo, Ateroids Atari L. 50.000 usato poco. Francesco, Via Dario Papa 10 - Milano - Tel. 02/603802 (dalle 20 alle 22).

VENDO **VCS Atari** + 8 cassette a L. 300.000 trattabili. Il gioco è in ottime condizioni. Roberto Duse, Via Cairoli, 115 - 31100 Treviso.

VENDO o SCAMBIO **Software per ZX81** 1K/16K tanti e fantastici per tutti i gusti. Richiedere elenco dei programmi inviando L. 500 per contributo spese postali. Risposta assicurata. Lovisolo Fausto, P.le Barsanti 5 - 20152 Busto A. (VA) - Tel. 0331/626543 ore pasti.

VENDO **Base per cassette** gioco Interton VC 4000 più 4 cassette a L. 350.000. Telefonare dalle 14.00 alle 15.30 allo 06/6851951.

VENDO o SCAMBIO **Programmi per EX81** da L. 3.000 a L. 5.000 + spese eventuale cassetta (Nim, Impiccato, Slot machine, Scacco matto, Explorer, Decidere, Combattimento su Londra e tanti altri in linguaggio macchina e BASIC). Scrivere o telefonare per richiedere lista. Tel. 02/585294.

VENDO **Sistema "Tele-partner"** completo di 5 cassette a L. 400.000 trattabili. Ottima grafica, ottimo stato con un totale di 356 giochi. Oppure lo cambio con Atari. Mario Bevanda, Via Lombardia 8 - 94100 Enna.

VENDO **Cassetta Mattel Intellivision** "Soccer" L. 30.000 in perfette condizioni, oppure scambio con "Chess" o "Triple action" sempre dell'Intellivision. Furio Tempesti, Via Tumedei 40 - Forlì - Tel. 0543/66202 (ore 16-19; 21-23).

VENDO **con comandi + alimentatore** V.C.S. Atari + 15 + Defender, Scacchi, Casinò **cassette** gioco compatibili Berzerk, Basic Program, Hanted house, Star riders, Adventure, Space invaders, Combat, Othello, Slot racers, Super breakaut, Pele soccer. Valore L. 1.250.000, tutto perfettamente funzionante 7 mesi di vita a L. 1.000.000. Settembrini Angelo, Via Cassanese 194 - Segrate (MI) Tel. 02/2136514 (dalle 21.00 in poi).

VENDO **Videogiochi Telepartner** nuovissimi con varie cassette, il tutto in imballaggio originale a L. 60.000. Ottimi colori e suono. Tel. 02/485274 (ore pasti).

VENDO **videogame Atari** con ben 10 cassette giochi tra cui Basic programming con tastiere per suddetto. Vendo o cambio con personal computer. Telefonare allo 015/402541.

VENDO **Consolle Atari VCS + 2 cartucce** L. 300.000. Piero Bosco, Via Napoli 6 - 92026 Favara (AG).

Per tutte le altre cassette non indicate sulla pagina Play Game (sia per **Atari** che per **Intellivision**) inviateci il coupon qui sotto riportato e 500 Lire in francobolli e vi sarà spedito a stretto giro di posta il listino prezzi.

*Scrivete, telefonate o venite direttamente a trovarci, vi daremo le informazioni che desiderate.*

**CEDOLA DI COMMISSIONE**
*da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, 10123 Torino, tel. 011/517740*

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città Provincia

Codice Fiscale (indispensabile per le aziende)

ATARI

INTELLIVISION MATTEL

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2500 per contributo fisso spese di spedizione.

☐ Allego assegno n° ______ di L. ______
L'operazione da diritto allo sconto dell'8% sul totale.

Data ______ Firma ______

Via Carlo Alberto 39 - TO - Tel. 517.740
ANTEPRIMA VIDEO GIOCHI
113.280
98.000
DONKEY KONG
RAIDERS
E.T.
PAC-MAN
109.800
89.000
CARNIVAL
VIDEOCASETTA PER ATARI
LE CASSETTE SONO DI PRODUZIONE ORIGINALE PREVISTE PER IL FUNZIONAMENTO IN SISTEMA PAL E COPERTE DA CERTIFICATO DI GARANZIA DELLA CASA PRODUTTRICE
CEDOLA DI COMMISSIONE
da inviare a "Play Game". via C. Alberto 39. Torino. tel. 011/517740
NOME
COGNOME
ETÀ
VIA
N°
TEL.
CAP
CITTÀ
PROV.
ATARI
N°
N°
N°
INTELEVISION
N°
N°
N°
Pagherò al postino il prezzo + L. 2.500 per contributo fisso spese di spedizione
Allego assegno n° di L.
L'operazione dà diritto allo sconto dell'8% sul totale
Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli
Per ATARI
Per INTELLIVISION
DATA
FIRMA
avant garde TORINO
GIOCHI ELETTRONICI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CAMBIO **Space War per E.T.** Extra Terrestrial o Berzerk. Paolo Arata, Via Manzoni 27 - 15048 Valenza (AL).

CAMBIO o VENDO **Le seguenti cassette:** Atari Combat L. 20.000 - Maze Craze L. 25.000. Telefonare al 5451422 solo zona Milano.

COMPRO **Cassette Intellivision Tron 1**, Tron 2, Lock'n' chase, Spacehawk, Utopia, Frogbog, Subhunt, Dugeons & Dragons, compro 2 o 3 di queste cassette ed anche di altre marche compatibili con Intellivision come Imagic Coming sooni, Swords & Serpents, Micro surgeon, Demon attack. Sono un appassionato di cassette compatibili per Intellivision mi piacciono molto e vorrei avere quelle sopra elencate. Manlio - Tel. 5920763.

COMPRO **Cartucce Intellivision** usate Astrosmash - Auto racing - Sea battle - Checkers prezzo da concordare. Luca Rossi, Via F. Turati 4 - 24040 Dalmine (BG).

COMPRO **Espansione di memoria per Sinclair ZX80** (8K-16K ROM). Tel. 02/4407292

COMPRO **Cassette per consolle Intellivision.** Tel. 081/8261159.

COMPRO **Atari Video** Computer System o Hanimex HMG 2650 o Intellivision. Alessandro Scotti, V.le dei Colli 18 - 25087 Salò (BS).

COMPRO **Cassette per videogiochi Philips G7000** di qualsiasi produttore. Roberto Pavesi, V.le Giulio Cesare 239 - 28100 Novara - Tel. 0321/454744 (ore pasti).

COMPRO **Cassette videogiochi Mattel** in buone condizioni a L. 20.000 zona Savona.
VENDO **Consolle Atari** + Combat + Asteroids + Missile Command L. 330.000. Tel. 019/803316.

COMPRO **Videogiochi** applicabili ad Intellivision dal titolo Lock'n'Chase e Night Stalker. Codato Lars, Via S. Antonio, 17 - Montebelluna.

COMPRO **Video gioco e computer** personal se a buon prezzo trattabile. Fabio Serra, V.le Lazio 27 - 20135 Milano.

COMPRO **Cassette Intellivision** Space Battle, Burger time, Scooby doo's, Maze Chase, in ottimo stato a L. 20.000 l'una. Gianluca - Tel. 039/383926 (dalle 13,30 alle 14,30).

COMPRO **Cartucce** per Intellivision Philips, Atari buono stato. Scrivere a Vittoria Gonzato, Via Longare 29 - 36100 Torri Quartesolo (VI).

COMPRO **Atari Defender o Pitfall** (Activision) L. 40.000 l'una anche senza scatole. O compro consolle Intellivision buono stato a L. 80.000. Iapoce Enrico, Via B. Bruni 71 - Roma - Tel. 06/3661977 (ore pasti).

VIDEOGIOCHI n. 2 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

| **COMPRO** | **VENDO** |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Per trovarmi: ☐ indirizzo ____________________

☐ telefono: (prefisso) ____________________

☐ orari ____________________

VENDO **Flipper,** 3D Tic-Tac-Toe, Street Racer, Sky diver, Maze Craze, dell'Atari. Fire Fighter e Demon Attack dell'Imagic a L. 10.000 o cambio con Cosmic ark (Imagic) Megamania, Hokey, Laser Blast (Activision) Lost luggage, Raquetball e Infiltrate (Apollo) o altre compatibili. Innocenti L. - Tel. 055/2579139 (ore 13.30/15.00 - 21.00/22.00).

VENDO **Videogioco Philips G7000** con 14 Videopac (programmazione computer - Munchking (Pac-Man) ecc.) a L. 350.000 non tratt. Tel. 06/3965066 (tutti i giorni escl. dom. e lun.).

VENDO **Sistema Atari VCS mod. CX 2600 P** corredato da cassette Pac-Man, Haunted house, Combat, Asteroids, Starmaster, Activision, Demon attack, Imagic. Prezzo interessante. Rodino Alessio, Via Lesna 62 - 10095 Grugliasco (TO).

VENDO e CAMBIO **Adventure** - Brain Games - Slot Racers - Video Checkers - Othello - 3 Tic-Tac-Toe - Missile Command - Codebreaker - Golf - Pac-Man - Brekout - Basketball - e altri con altri. Elio Carniate, Rione Bisignano, 85 - Isol. 1 int. 16 - 80147 Barra (NA).

VENDO **Videogame** Atari completo di Joystick, manopole per tennis, volanti per auto, tastiere e 6 cassette (Basic programming - Space invaders - Indy 500 - Air sea battle - Surround - Out law) L. 500.000. Il tutto è nuovissimo!! Renzo Curatola, V.le Calabria 88 - 89100 (RC).

VENDO **Philips Videopac G7000** completo di nove cassette tra cui Guerre Spaziali - Golf - Guerre aereo-navali, ecc. Per informazioni Brisotto Via Aquileia, 10 - Treviso - Tel. 22170 il tutto a L. 350.000.

VENDO **Videogiochi Atari** in perfette condizioni completo di sette cassette che fanno un totale di 171 giochi. Il tutto è completo di imballo originale, joystick, paddle e tastiera, istruzioni originali Atari. Tutto a L. 500.000. Regalo cassetta a chi compra il tutto, e posso fornire anche altre cassette. Telefonare o scrivere a: Chillà Francesco, Via Pineta di Roio 41 - 65100 Pescara - Tel. 085/39331. Posso dare dimostrazioni a chi è interessato.

VENDO **Videogioco con 10 sport** in perfette condizioni per TV color: Tennis, Hockey, Soccer, Pelota doppio, Pelota singolo, Gridball, Basket doppio, Basket singolo, Tiro a segno doppio e singolo. L. 80.000. Paolo Paliotto, Via Italia 8 - 17031 Albenga (SV).

VENDO **Pele soccer**, Adventure, Space Invader, Golf (tutti Atari). Giovanni Barbagli, Via Trieste 67 - Firenze.

IL NEGOZIO PIÙ FORNITO E SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

**VISITATECI**
**al**
**«VIDEOGAMES USA»**
**dal 14 al 23 aprile**
**STAND 9**

Videogames ha approntato per Voi una manopola, che sostituisce l'attuale disco direzionale dell'Intellevision per renderVi più piacevole il divertimento con i Videogiochi.

---

ACTIVISION - APOLLO - ATARI - COLECO VISION - IMAGIC - INTELLEVISION MATTEL - PHILIPS - SPECTRA VISION - TEXAS - VIC 20 COMMODORE sono le cassette che VIDEOGAMES ha per Voi.

---

Basta una telefonata, se non volete scrivere e le Vostre cassette preferite le riceverete direttamente a casa Vostra per posta, contrassegno.

---

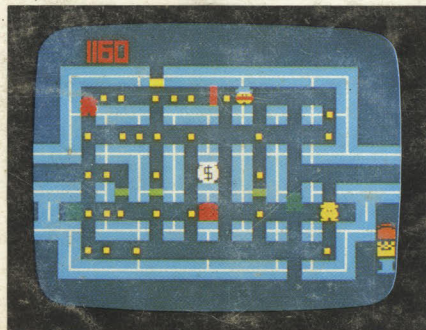
La VIDEOGAMES Vi offre sconti eccezionali oppure una tessera che, ad ogni cassetta acquistata dà diritto a 3 bollini per ACTIVISION e IMAGIC e 2 bollini per tutte le altre che acquisterete. A completamento della tessera, GRATUITAMENTE potrete ritirare una cassetta a Vostra scelta.

**VIDEOGAMES ELECTRONICS**

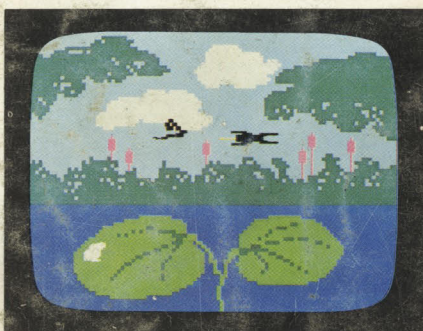
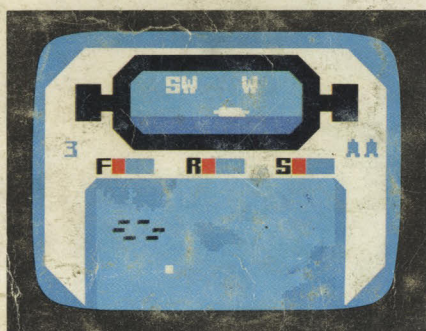
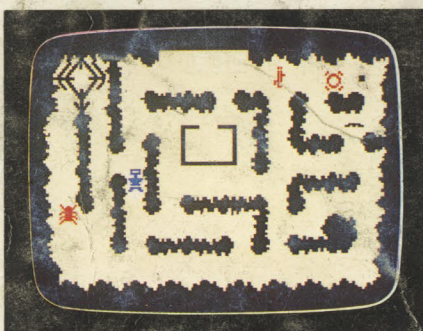
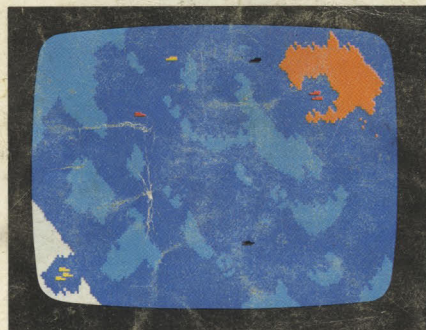
MILANO - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343 – VARESE* - Via Carrobbio, 13 - Tel. (0332) 24.10.92

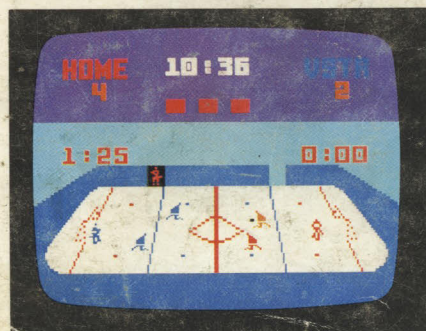
* A Varese VIDEOGAMES è anche il fornitore più affidabile nei componenti, sistemi e terminali per computer, personal computer, software e hardware.

STUPIRE
Un corso di magia per scoprire
tutti i trucchi dei grandi maghi
e per fare spettacolo voi stessi.
Storia della magia, i grandi maghi,
120 giochi di facile esecuzione
e di grande effetto.
IN EDICOLA OGNI SETTIMANA
DAL 14 APRILE
UN FASCICOLO
CON LE PRIME
CARTE
MAGICHE
L'ARTE
PRESTIDIGITAZIONE
STUPIRE
Spedizione in abbonamento postale gruppo II/70 £. 2.000
FORBES & HUGES EDIZIONI - collaborazione per l'Italia GRUPPO EDITORIALE JACKSON

# GIOCHI, NON PAROLE.

LOCK'N'CHASE

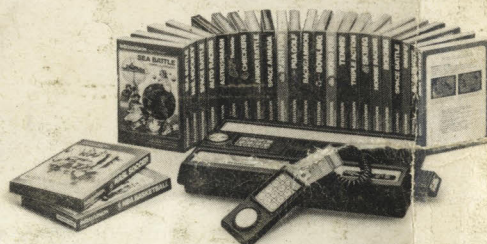
SPACE HAWK

UTOPIA

FROG BOG

SUB HUNT

NIGHT STALKER

SEA BATTLE

HORSE RACING

Qui a lato: alcuni dei nuovi giochi Intellivision arrivati freschi freschi dagli USA.

Altri ancora arriveranno col prossimo aereo e saranno presto nei negozi.

L'offerta è riservata ai possessori di un sistema Intellivision.

Peccato per gli altri.

MATTEL ELECTRONICS®

**INTELLIVISION™**

Intelligent Television

*Intellivision*
*... la sfida continua.*